ASM
aktueller software
& VIDEOSPIELE
markt
Die Computer-Software-Fachzeitschrift
NR. 1 JANUAR 1990
5. JAHRGANG
ÖS 65
SFR 7,50
DM 7,50
ISSN 0933-1867
aktueller software markt · Die Computer-Software-Fachzeitschrift · Tests und Vorstellungen · Nr. 1 JANUAR 1990 ÖS 65 / Sfr 7,50 / DM 7,50
MEGA-HIT
LARRY III -
AUF DER JAGD
NACH SCHÖNEN
MÄDCHEN
EXKLUSIV
HARD DRIVIN'
ATEMBERAUBENDE
SPORTWAGEN-
SIMULATION
TURNIER
EUROPAMEISTER
GESUCHT - ASM
ERMITTELT DEN
DEUTSCHEN
VERTRETER
FÜR PARIS
180 SEITEN!





Erhältlich für:
Amiga™
Atari ST™
C 64
Schneider CPC
Spectrum

Besser gemacht, mit 50 Bildern pro Sekunde

Besser gemacht, mit 24 verschiedenen Extrawaffen

Besser gemacht, da für Deinen Computer entworfen

Bildschirmfotos: Amiga(2), C 64(1)

Besser gemacht, Rainbow Arts

X-OUT ist das ultimative Shot'em up. 8 Level, insgesamt 160 Bildschirme breit, mit realistischer Unterwassergrafik, die die Farbmöglichkeiten der Rechner bis an Ihre Grenze ausnutzen; über 30 Objekte gleichzeitig auf dem Bildschirm; 24 verschiedene Extrawaffen; frei positionierbare Extrawaffen; Shops zum Kauf und Verkauf von Waffen; Horizontal und Vertikalscrolling; über 40 riesige Aliens und ...
X-OUT ist keine mißlungene Konvertierung - X-OUT ist speziell für Deinen Rechner 'besser gemacht'.



'Besser gemacht' von:

Rainbow Arts ®

Informationen: RAINBOW ARTS Software GmbH, Hansaallee 201, 4000 Düsseldorf 11, ☎ Hotline 0211-596761
Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128, 4044 Kaarst   Österreich: Karasoft   Schweiz: Thali AG

AUFBRUCH INS NEUE SOFTWARE-JAHRZEHNT

Noch ein paar Tage, und wir alle haben eines gemeinsam: Wir „steppen" in die 90er-Jahre unseres Jahrhunderts. Und: Eins sei Euch gewiß: ASM ist natürlich wieder „dabei". Wir werden auch weiterhin Kritisches, Informatives, Interessantes und Floppiges auf unseren Seiten unterbringen und uns von keinerlei Seite oder Partei beeinflussen lassen. Einzig der ASM-Leser soll – auch in Zukunft – weiterhin entscheidend dazu beitragen, daß mit seinen Ideen die ASM „trendmäßig" immer voll auf der Linie ist. Versprochen ist versprochen!



Chefredakteur Manfred Kleimann ist „blaß" vor Streß (Foto: top)

Genug dem Gesülze, auf geht's zum allmonatlichen Vorwort, das wieder einmal irgendwie gefüllt werden muß: Starten möchte ich mit starken Titeln, die die ASM-Redaktion begeisterten (können leider an dieser Stelle nicht alle auflisten; haben wir Euer Verständnis?). Die neue Dekade beginnt gleich mit einem neuerlichen ASM-MEGA-HIT, einem Preisträger, der diese Auszeichnung schonmal erhalten hat – Larry, nämlich. Wir sind der Auffassung, daß LEISURE SUIT LARRY III (PC) noch witziger, noch interessanter und noch trickreicher ist als seine Vorgänger. Sehr stark präsentierten sich auch HARD DRIVIN', INTERPHASE, CHASE H.Q., X-OUT, FUTURE WARS, PICTIONARY oder HERO'S QUEST I (um – wie gesagt – nur einige Rosinen aus dem Stollen zu picken).

Desweiteren haben wir es geschafft, die ASM-Demo-Ecke feierlich zu eröffnen. Wir hoffen, daß es weiterhin an Eingebungen und -sendungen nicht mangelt. Belohnt werden die Besten mit 'nem „ASM-Schundpaket" (alles Originale; minderwertiges Zeugs).

Ich möchte Euch auch zwei große Wettbewerbe ans Herz legen, wobei bei der RUSHWARE-UBI-ASM-EUROPA-COMPETITION **gewaltige Preise** winken. Ein kleines Appetithäppchen: Reise nach Paris; 15.000 DM Sieg- und/oder 3.000 DM Trostpreis!!! Insgesamt werden allein für die „ASM-Deutschen" 33 Preise zur Verfügung gestellt! Also, mitmachen! Näheres erfahrt Ihr im Innenteil.

Zwei Kurzreisen standen auch in diesem Monat wieder auf dem Programm. Zum einen machte sich Auslandskorrespondent Herbie auf die Reise nach Paris, um bei der Verleihung der „TILT D'ORs" dabeizusein. Gabi, Torsten und Manfred schauten sich die „erste europäische Amiga-Messe dieser Art (O-Ton) in Köln an. „Amiga '89" in Stichpunkten: „Millionenpublikum", Verrammschen von Software; aber hervorragende ARIOLASOFT Info- und Pressearbeit. Was dort im einzelnen los war, lest Ihr bitte in Gabi's Bericht nach. A propos „Amiga '89„: Eine wirklich saudumme Konversation erlebte ich am Stand eines „Großverkäufers". Zwei Männer unterhalten sich wie folgt: „Ich kenn' Sie doch von irgendwo? Kann gut sein, dort bin ich sehr oft!" Nun aber Schluß mit dem Blödsinn. Haut Euch die erste 90er-ASM rein und schreibt und berichtet uns wie immer, was Ihr zu beklagen oder zu loben habt. Alles gute usw., usw.

EURE ASM-REDAKTION











Die Seite

4 » INH



Das ist nur eine der Frauen, die ma

ALT



i LARRY III trifft. Mehr sind auf Seite 10

Programm: X-Out (gesprochen Kross Aut und nicht anders!!!), **System:** Commodore Amiga (getestet), Atari ST, C-64, CPC, Speccy, **Preis:** zwischen 45 und 80 DM, **Hersteller:** Rainbow Arts, Düsseldorf, **Muster von:** Rainbow Arts.





IN DÜSTEREN TIEFEN

Was haben *Katakis*, *R-Type* und das neueste Amiga-Shoot-em-up **X-OUT** gemeinsam? Richtig, diese drei Ballerspiele stammen von deutschen Programmierern. Was noch? Richtig! Als *Katakis* erschien, wurde es zum furiosesten AMIGA-Spiel gekrönt. Als *R-TYPE* veröffentlicht wurde, bekam es Lob von allen Seiten. Und nun, ein Jahr nach *Katakis* erscheint X-OUT und wird ebenfalls umjubelt, zumindest von uns. Und das nicht grundlos, wie Ihr gleich erfahren werdet, doch eins darf ich gleich vorwegnehmen, RAINBOW ARTS' Leute haben mit diesem Programm den absoluten Hammer gelandet, handelt es sich hierbei zweifelsohne um eines der besten, stärksten Shoot-em-ups für den Amiga! Von der Grafik bis hin zum Sound, alles wurde bis zur Perfektionierung durchgestylt.

Kein Wunder, denn kein Geringerer als Celal Kandesmiroglu war für die optische Präsentation zuständig. Zum allerersten Mal in der Geschichte der Ballerspiele für den Amiga wurden hier echte 32 Farben, will heißen 5-Bitplanes, genutzt, wodurch die Sprites in ihrer Farbenpracht endlich einmal richtig zur Geltung kommen. Den Ohrenschmaus ganz besonderer Qualität bescherte uns Soundmagier Chris Hülsbeck persönlich! Für dieses Spiel hat er eine ganz neue Methode entwickelt, die Musik zusammen mit den FX abzuspielen; es wird nämlich nicht einfach die Musi abgeschaltet, wie bei vielen anderen Spielen der Fall, sondern FX und Musi erklingen gleichzeitig. Der Soundtrack ist obendrein noch vierstimmig, wohl bemerkt. Das Leveldesign kommt von dem Amiga-Team (Katakis, R-Type) FACTOR 5. Ich denke, Ihr wißt nun, warum ich so ins Schwärmen gerate. Doch nun genug der technischen Details. Gehen wir ans Eingemachte: Disk 1 rein, und die Floppy arbeitet (wenigstens einer in diesem Verlag), die filmmäßige Introsequenz beginnt. Per Knopfdruck geht's dann los. Zuallererst befinden wir uns im Shop, denn in Sachen Extrawaffen hat man bewußt neue Wege beschritten, um sich von den vielen anderen Games dieser Art abzuheben. Bei X-OUT muß man sich sein Schiff von Anfang an selbst zusammenstellen (zu Beginn eines jeden Levels hat man erneut die Möglichkeit, sein Schiff aufzurüsten oder neue hinzuzukaufen, vorausgesetzt, man macht zuvor genug Punkte). Als „Startgeld" stehen 12000 Credits (null Ahnung, welche Währung) zur Verfügung. Ich kaufe mir zunächst eines der vier zur Auswahl stehenden Schiffe und rüste es mit meinen noch(!) relativ bescheidenen Mitteln aus. Ich kann mir maximal neun Schiffe zulegen, doch mangels finanzieller Lage kaufe ich mir nur ein Schiff. An Waffen erwerbe ich mir dann alles, was das Herz eines jeden Baller-Freaks begehrt. Einzigartig sind die Satelliten, deren Flugrichtung frei wähbar ist. Zwei davon kommen gleich in mein Repertoire sowie ein Dreierschuß und der Flammenwerfer (auszulösen durch längeres Drücken des Feuerknopfes). An Extra-Waffen herrscht wahrlich kein Mangel, denn ich habe nur zwei der vielen Waffen erwähnt! Begeben wir uns auf in den Kampf: Es gilt nun acht hammerharte, horizontal und ein begrenztes Stück vertikal scrollende Level zu bewältigen, die wiefolgt aufgeteilt sind. Zuerst zieht's uns in die düsteren Tiefen der Meere (Level 1 und 2), darauf folgen Level 3 und 4, die uns wieder ans Tageslicht führen. Stage 5 und 6 bringen uns in die Welt der glitzernden Kristalle (ein Lob an den Grafiker!), heiß wird's dann in den letzten Leveln (7 und 8), denn flüssige Lava und Feuerfontänen machen uns hier den Garaus. Am Ende eines jeden Levels steht uns ein übergroßer Endgegner gegenüber. Diese Obermieslinge gehören wahrlich nicht zu den einfachsten Vertretern dieser Gilde. Die Massen an gegnerischen Sprites sind natürlich auch nicht zu verachten, selbstverständlich hervorragend animiert.

Ich weiß, Ihr werdet jetzt denken, daß all' dies nicht ohne Geruckel ablaufen kann, das dachte ich auch, bevor ich X-OUT zum erstenmal sah. Doch ob Ihr's glaubt oder nicht, es ruckelt und zuckelt so gut wie nichts. X-OUT läuft mit 50 Bildern pro Sekunde ab!

Ich kann mir kaum vorstellen, daß die Umsetzungen dieses Spiels auf die anderen Systeme, dieselbe Qualität bieten werden, doch warten wir's ab und fassen keine voreiligen Schlüsse. *Torsten Oppermann*



»Baller-Action vom Feinsten in technisch nahezu perfekter Ausführung: Das bietet nur RAINBOW ARTS' X-OUT!«



Kristallklar: Qualität „Made in Germany".

Grafik	10
Sound	11
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10



Hard Drivin'
EINE ECHTE DREIDIMENSIONALE WELT AUF IHREM BILDSCHIRM!
Atari ST Bildschirm Fotos!
AUFREGENDE STUNT-PISTE MIT EINEM 360-GRAD- LOOPING!
QUALIFIZIEREN SIE SICH ZUM DUELL MIT DEN TOP- FAHRERN!
DER ULTIMATIVE FAHR-SIMULATOR
– der alle anderen Rennspiele abhängt!
Wie wär's mit einer Probefahrt auf einer Stunt-Piste mit einem PS-strotzenden Sportwagen? Sind sie je über eine Zugbrücke gesprungen oder in einen Looping gebraust? Hier ist Ihre Chance!
Vielleicht ist Fahren mit Vollgas nach Ihrem Geschmack. Drücken sie aufs Gas und behalten sie die Kontrolle beim Schlittern in scharfen Kurven und beim Ausweichen vor entgegenkommenden Autos!
Hard Drivin', erhältlich für Ihren Homecomputer, ist nicht nur ein exzellentes Spiel – es ist ein ganz neues Fahr-Erlebnis.
Hard Drivin' – Wann wagen sie eine Probefahrt?
BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel.: 0 69 / 77 80 25
© 1989 TENGEN INC. All rights reserved
Programmed by Jurgen Friedrich 16-bit Binary Design 8-bit
TENGEN
The Name in Coin-Op Conversions.
Veröffentlich von Domark Ltd
Vertrieb: BOMICO, Elbinger Strasse, 6000 Frankfurt M/90 Tel: (069) 706050
IBMPC · Amiga · Atarist · Commodore 64 · Amstrad · Spectrum
DOMARK

ST ▼



CPC ▼



SOFTSCHROTT – ZUM PLATINPREIS

Programm: Knightforce, **System:** CPC-Disk, Atari ST, PC mit Hercules, CGA, EGA, VGA (alle Systeme getestet), **Preis:** Ca. 85 DM (16-Bit), ca. 50 DM (8 Bit), **Hersteller:** Titus, **Muster von:** Entertainment International, Basildon, England.

Eine Schwalbe macht noch keinen Sommer, ein Bier noch keinen Bauch und eine gute Grafik noch kein tolles Programm. Zu dieser Erkenntnis wird jeder Leser kommen, der den Mut besitzt, einen Horrorpreis für **KNIGHTFORCE** von **TITUS** zu bezahlen. Der Gegenwert, den man dafür erhält, ist recht gering, so daß man einmal mehr Preis gegen Leistung abwägen sollte, bevor man ernsthaft einen Kaufgedanken hegt.
Das in ASM 10/89 vorgestellte Programm machte mir ja wirklich Hoffnungen auf ein anständiges Spiel, doch was nun hier in der Redaktion eintraf, ist mehr eine Enttäuschung. Wieder einmal schlüpft man in die Rolle eines tapferen Kriegers, der die Aufgabe hat, die ach so arme Prinzessin Tanya aus den Fängen des Roten Sabbath zu befreien. Zwecks dessen muß man einige Level durchwandern, um am Ende je einen Zauberer zu besiegen. Na ja, die Spielidee ist nicht unbedingt neu, aber HEWSON hat beispielsweise mit *STORMLORD* gezeigt, daß eigentlich recht simple Spielideen durchaus anständig umgesetzt werden können. KNIGHTFORCE dagegen stellt eine ziemlich unausgewogene Mischung aus Jump-and-Run und Action-Adventures dar.
Die Spielidee ist dabei gar nicht so verkehrt: Um die Aufgabe zu erledigen, muß man durch fünf verschiedene Zeitzonen laufen, die sich allesamt grafisch sehr gut präsentieren. In jeder Zeitzone warten wieder die obligatorischen (Fantasie-)Gegner und Hindernisse, die dem Spieler an den Kragen wollen. Doch der gute Mann ist mit einem Schwerte ausgerüstet, das ihn in die Lage versetzt, seine Widersacher abzuschlachten – sofern er sie trifft. Das ist in der Tat ein Problem, denn an dieser Stelle reagiert der Ritter sehr langsam und ungenau, was infolge häufiger Gegner-Kollisionen sehr oft zum „Game Over" führt. Doch aufgepaßt, KNIGHTFORCE hat noch mehr Überraschung parat. Die traditionell vorhandenen Gegenstände, die man *hier* aufsammelt, weil man sie *dort* braucht, gibt's in diesem Spiel natürlich auch.
Viel interessanter sind aber die vielen kleinen Fehler und Unzulänglichkeiten, die dieses Spiel so schlecht spielbar machen und den letzten Rest Motivation rauben. Manko Nummer eins betrifft die Grafik. Jene ist eigentlich gar nicht so übel, denn sämtliche Hintergrundgrafiken sind (auch auf dem CPC) schön gezeichnet. Der Ritter und andere Objekte sehen zwar ebenfalls gut aus, sind aber übel animiert und ruckeln kräftig. Dies hat man bei der Hintergrundgrafik verhindert, indem man nicht scrollte, sondern nur ganze Screens umschaltete. Manko Nummer Zwei und mehr betreffen dagegen die Spielbarkeit. Ungenaue Steuerung, zu tückische Gegner und Bilder, die man nicht mehr verlassen kann, nagen ganz schön an der Geduld des Spielers, wie auch an meiner. Kurioserweise ist die CPC-Version die einzige, die einigermaßen spielbar ist. Der Rest dagegen gehört trotz netter Grafik zum untersten Mittelmaß der aktuellen Softwareszene. Vom damaligen Demo hatte ich mir doch einiges mehr versprochen. *Peter Braun*

	ST/CPC/PC/Amiga
Grafik	7/8/7/8
Sound	5/5/3/6
Spielablauf	3/6/3/3
Motivation	3/6/3/3
Preis/Leistung	3/7/3/3

WAS MACHST DU MIT DEM HAMMER, LIEBER AXEL?


Programm: Axel's Magic Hammer, **System:** Amiga, ST (beide angeschaut), **Preis:** ca. 65 bis 70 Mark, **Hersteller:** Gremlin Graphics, Birmingham, England, **Muster von** Ariolasoft, Rietberg.

Meine Güte, was hat **GREMLIN** abgebaut! Laufen deren Programmierer mit fliegenden Fahnen zum Feinde über? Die einstige Herrlichkeit des Sheffielder/Birminghamer Hauses ist vorbei. Anstelle von innovativen Ideen sind alte Strickmuster getreten. Nunmehr gilt: Simplexität statt Originalität! Jüngstes Beispiel eines total verkorksten Games: **AXEL'S MAGIC HAMMER!**
Der Titel klingt irgendwie „anders"; das Game allerdings kommt uns allen sehr bekannt vor: Es ist eine fast hundertprozentige ST- und Amiga-Kopie von *Great Giana Sisters* oder *Wonderboy*. Ich glaube, ich stelle nun zurecht die Frage: „Was soll das eigentlich?" Denn: Jeder Atarianer oder Amigianer ist sicherlich bereits mit beiden obengenannten Produkten längst versorgt. Hinzu kommt, daß AXEL'S MAGIC HAMMER auch technisch (vor allem, was das Scrolling angeht) nicht gerade berauschend ist. Die Grafiken sind zwar ganz nett, aber Amiga und ST haben schon bessere Dinge in dieser Hinsicht gesehen. Was bleibt, sind der Sound (furchtbar) und das Gameplay (das Übliche). Vom Spielablauf her ist nicht mehr allzuviel zu sagen. In bezug auf die Story könnte man auch die Anleitungen von *Giana* oder *Wonderboy* zurateziehen. AXEL hämmert so vor sich hin, zerschlägt Steinchen, sammelt Bonus-Punkte ein, hier und da „kollektiert" er Geldstücke oder besorgt sich einen Helm, mit dem er auch von unten mit der Birne Steine zerdeppern kann. Seinen magischen Hammer setzt er gegen allerlei Getier und Gemonster ein, um nicht zu stark an Energie zu verlieren. Bisweilen springt er auf *Terramex*-Wolken, die als Fahrstühle dienen. Mittels diesen Dingern gelangt er in die Unterwelten, um dort weiter wild draufloszuhämmern. Später kauft sich der Junge was von seinem Erbeuteten und so weiter und so fort... GREMLIN GRAPHICS ist definitiv auf dem Weg in die Drittklassigkeit. Ob sich die Engländer überhaupt noch ins Jahr



1991 retten können, sei hiermit infragegestellt!
Manfred Kleimann

Grafik	5
Sound	2
Spielablauf	4
Motivation	5
Preis/Leistung	4


CHASE H.Q.
BOMICO Vertrieb: Elbinger Straße 1, D-6000 Frankfurt/Main 90, W. Germany
Serviceline: Haben Sie Fragen zu Bomico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spieleablauf usw.? Unsere Spiele-Experten helfen Ihnen! Mo - Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Anruf genügt! Tel.: 069 / 778025
ocean
TAITO





Michael auf der Flucht vor seinen Fans. Huch, wo ist er eigentlich?

Programm: Moonwalker, **System:** Amiga, ST, C-64 (alle angeschaut), **Preise:** variieren je nach System und Datenträger, **Hersteller:** U.S. Gold, Birmingham, England, **Muster von:** U.S. Gold, England, Ariolasoft, Rietberg.

Kaum zu glauben, was für eine steile Karriere! Da gab's mal einen Knirps, der im Vereine mit seinen Brüdern, den Jackson Five, 1971 als Pausen-Clown die Background-Vocals bereicherte. Fast noch im selben Jahrzehnt avancierte er zum Superstar. Von nun an wurde er immer „weißer", faltenfreier und erfolgreicher. Sein unverwechselbarer Disco-Sound machte ihn bereits Anfang der 80er zu einer Kult-Figur – als Singer und Dancer extraordinaire. Michael Jackson traf schließlich mit seinem Album „Thriller" voll ins Schwarze. Es regnete Platin. Reichlich mit dem ausgestattet, was landläufig mit Knete bezeichnet wird, gab's neben weiteren Hits auch immer aufwendigere Videos. Seine Liebe zum Filmen endete vorerst mit dem Kino-Streifen *Moonwalker*. Nun hat **US GOLD** noch einen draufgesetzt und mit **MOONWALKER – The Game** das Abenteuer des allseits beliebten *Michael Jackson* zu versoften. Ich habe mir die Amiga-, ST- und C-64-Versionen reingezogen, die bis auf Grafik (C-64 die schlechteste) und Sound (beim ST nicht allzu-überragend) spielerisch keine gravierenden Unterschiede erkennen lassen.
MOONWALKER lebt von der zentralen Spielfigur Jacksons, vom „Bad"-Intro und von der Detailgenauigkeit zum Film. Die Idee, Derartiges zu einem Computerspiel „umzufunktionieren", ist zwar nicht neu. MOONWALKER selbst aber ist ein nahezu gewaltfreies Game, worauf Michael auch insistierte. So kann er bespielsweise nicht sterben, sondern lediglich eine seiner Platin-Scheiben abgeben. Im dritten Level allerdings (Club 30) sucht er sich doch 'ne Wumme und Patronen, um sich gegen den bereits von Bond her bekannten Mr. Big bzw. dessen Schergen zur Wehr zu setzen und ge„kid"nappte Fans zu befreien. Der furchtlose Rächer bewerkstelligt dies in *Transformers*-Manier...
Im ersten Level rennt unser Held durch die Filmstudios, um sich in „Roger Rabbit" (Teile eines Kaninchen-Kostüms gilt's zu finden!) zu verwandeln, damit er vor seinen Fans sicher ist. Kommt er mit jenen irgendwie in Berührung, muß er eine Scheibe abgeben und darf vom Ausgangspunkt neu beginnen. Dies alles spielt sich in einem Labyrinth und aus der Vogelperspektive ab. Dabei ruckelt es auf allen drei Versionen. Besonders witzig ist dieser Abschnitt nun wirklich nicht; Langeweile macht sich schnell breit.
In seinem „Kurort" Michaels Vil-le angekommen, steigt Jackson aufs Motorrad und geigt über die Straßen, die von Mr. Big kontrolliert werden. Bisweilen (hält aber nur 10 Sekunden an) verwandelt er sich in einen Lotus, um Hindernisse zu überspringen. Hier müssen Kugeln aufgesammelt werden...
'Ne „Tanz"- und Shoot-Out-Einlage eröffnet sich in Level drei. Michael muß auf Gangster ballern und Kinder in Sicherheit bringen. In seinem schneeweißen Anzug behält Michael auch eine reine Weste, so daß er zum großen Finale in die Arena einzieht, um Kathy aus den Klauen von Mr. Big zu retten. Wiederum wird mit Laser-Wummer auf Sie geschossen; wiederum sind Sie aufgefordert, die „Ahnengalerie" zu säubern und die Kids in Sicherheit zu bringen.
Fassen wir noch einmal zusammen: MOONWALKER ist das Game zum Film. Es bietet lediglich eine Aneinanderreihung von kleinen Spielchen, die zudem ohne Pfiff sind. Ein Superstar Michael Jackson allein macht noch keinen Hit; zumindest, was dieses Produkt anbelangt! Die Grafik, die Animation und die „Darbietungen" sind bestenfalls mittelmäßig. Auch der „Bad"-Sound triftet bald ins Hirn des Testers ab. Schade um das liebe Geld, das für die Lizenzen ausgegeben wurde. Statt Pepsi Challenge lieber Hilfe für Eritrea!

Manfred Kleimann

	16bit/8bit
Grafik	5
Sound:	5
Spielablauf	5
Motivation	5
Preis/Leistung	5

„... it's a gas, gas, gas!"

Programm: Jumping Jack Son, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Infogrames, Frankreich, **Muster von:** Infogrames, [1]

Wer kennt ihn nicht, den alten Stones-Song mit der Zeile „Jumping Jack Flash, it's a gas, gas, gas!"? Ähnlich verrückt wie dieses Lied und genauso musikalisch gestaltet sich der Namensvetter **JUMPING JACK SON** aus dem Hause **INFOGRAMES.** Das Spiel ist der legitime Nachfolger von *Skweek*, einem *Q-bert*-Verschnitt derselben Firma. Nach dem Spielprinzip, verschiedene Plattformen durch die Spielfigur umzufärben, arbeitet nämlich auch JUMPING JACK SON. Aus der Vogelperspektive erkennen wir eine witzige Spielfigur, die andauernd hüpft und dadurch die farbigen Fliesen der verschiedenen Plattformen umfärben kann. Jedes Level besteht aus einer oder mehreren Plattformen, die mit Teleportfeldern miteinander verbunden sind. Ziel des Spiels ist es nun, zusammenliegende, unterschiedlich farbige Fliesen in eine bestimmte Farbe umzufärben. Ist dies geschehen, erscheint eine Schallplatte in der Fliesenfarbe, die aufgenommen werden kann. Diese Schallplatte muß nun zu dem entsprechenden gleichfarbigen Plattenspieler gebracht werden, woraufhin dieser zu spielen anfängt. Mit dieser Methode müssen alle Plattenspieler angestellt werden. Dann braucht unser Held nur noch auf eines der Karofelder zu hüpfen, und schon geht's ab ins nächste Level.
Natürlich wird Jumping Jack von einigen Feinden bedroht, die ihm ans Leder wollen. Dem Thema angemessen sind's diesmal Pauken, Trompeten und andere Musikinstrumente, die hinter Jack herjagen. Wehren kann sich Jack mittels einer ausbaufähigen Jukebox und ein paar Kassetten, die er seinen Feinden in den Weg legen kann. Die Spielcharaktere sind, wie schon bei *Skweek*, total witzig gestylt, das Spiel selbst protzt mit unzähligen Effekten, die die ganze Farbpalette des ST benutzen und technisch gut programmiert wurden. So gibt's unzählige Raster für die Levelanzeige und die Highscoreliste, ein ordentliches Scrolling und einen gelungenen Sound. Zudem ist das Spiel benutzerfreundlich wie kaum ein anderes: Das Spiel verfügt über einen Password-Modus zum Einstieg in spätere Levels nebst einer abspeichernden Highscoreliste mit sage und schreibe 1000 (in Worten: eintausend) Eintragungen, die sogar noch mit dem Joystick nach Wahl gescrollt werden können. Ein Service, den jedes Spiel haben sollte! Wer also ein simples, abwechslungsreiches Geschicklichkeitsspiel sucht, das gut in Szene gesetzt worden ist, liegt bei JUMPING JACK SON genau richtig!

Michael Suck



Plattenspielen-Hüpfer

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	9

© IMAGE BANK, Anne MARTENS.

SIM CITY

FLUGHAFEN

FREIZEIT PARK

OPER

SHOPPING CITY

WOHNSIEDLUNG

VERWALTUNGS-ZENTRUM

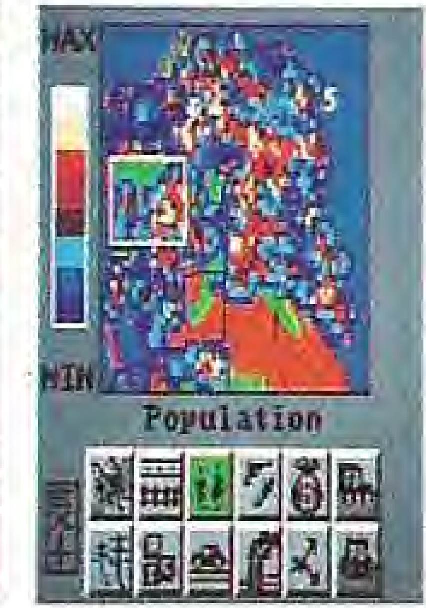
SPITAL

STADIUM

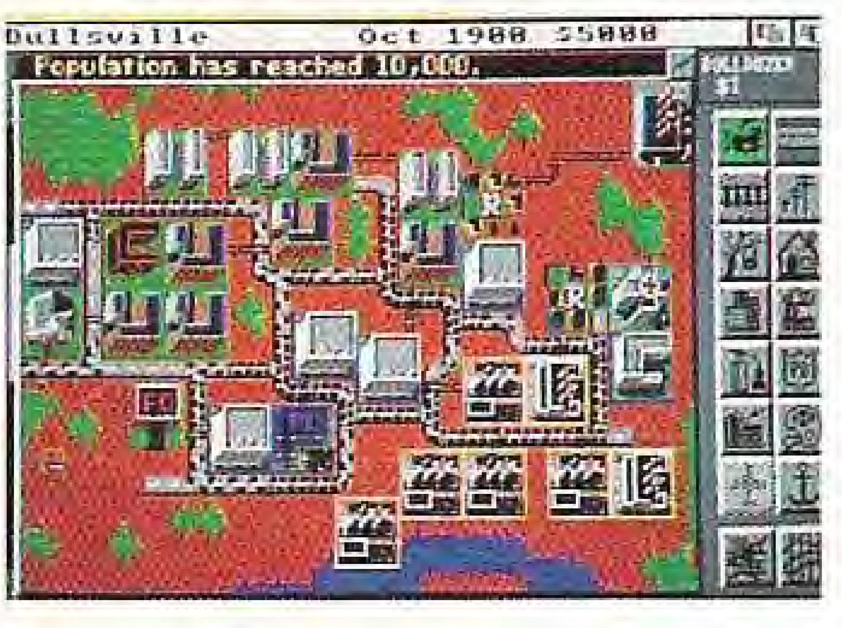
RIO DE JANEIRO 2019.

Sim City ist Macht! Sie lenken Schicksale bekannter Weltstädte, sind Planer und Politiker Ihrer Idealstadt, die rundherum lebt - durch dynamische Echtzeit-Simulation! überzeugend: Unzählige Animationen und Geräusche.





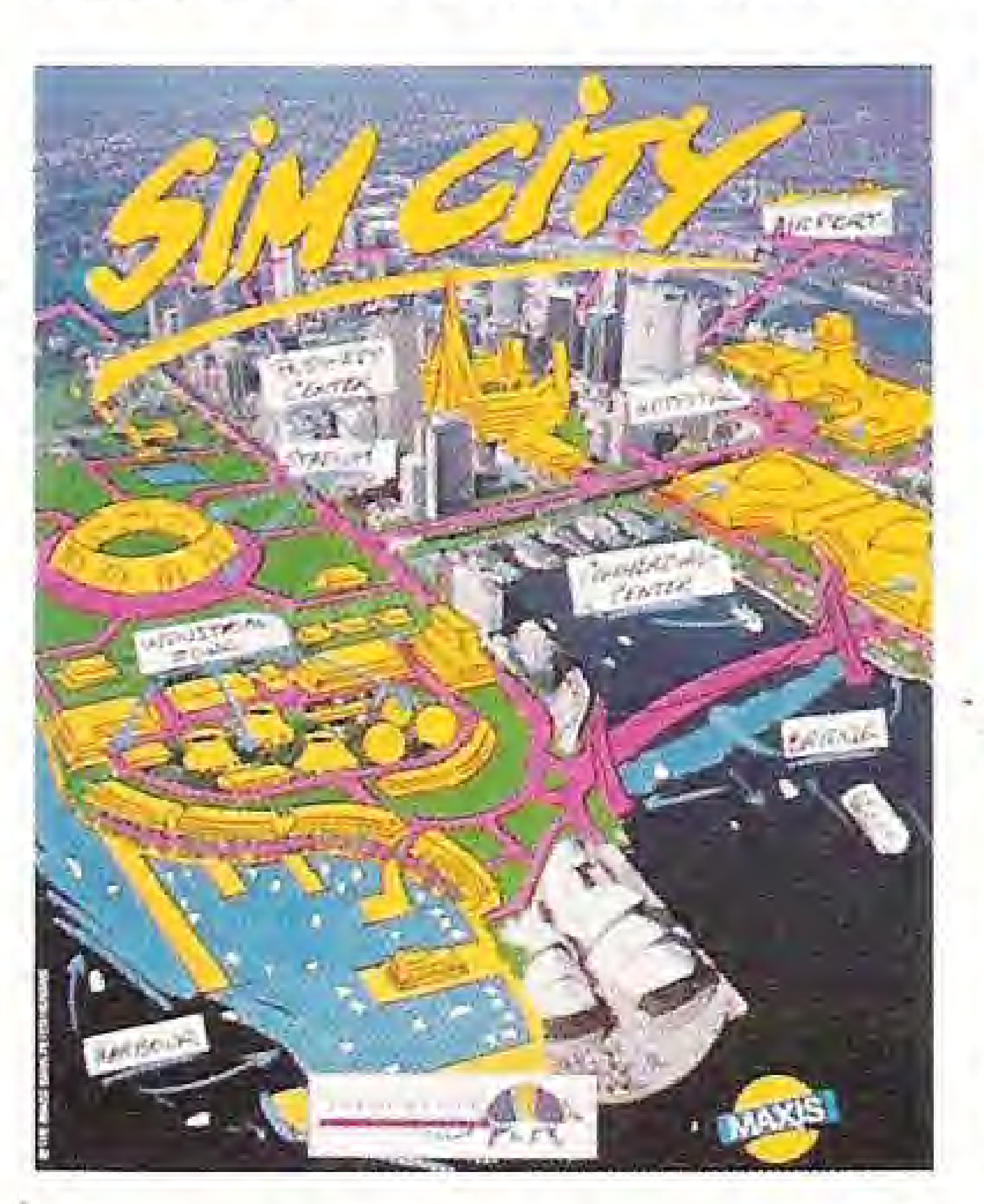
Sim City macht clever! Mit Ihrem Echtzeit-Budget verwalten, animieren, managen Sie alles, was es in der Realität gibt: Wirtschaft, Verkehr, Ökologie - sogar Katastrophenabwehr u.v.m. Alles einzigartig und packend! Erlebnisreich und lernstark zugleich! Lebendiger gehts nicht mehr am Computer...



Tax Rate
Collected $764
Fire:
Police:
Transit:
Cash Flow $447
Prev Funds $5,000
Current Funds $5,447
Go With These Figures



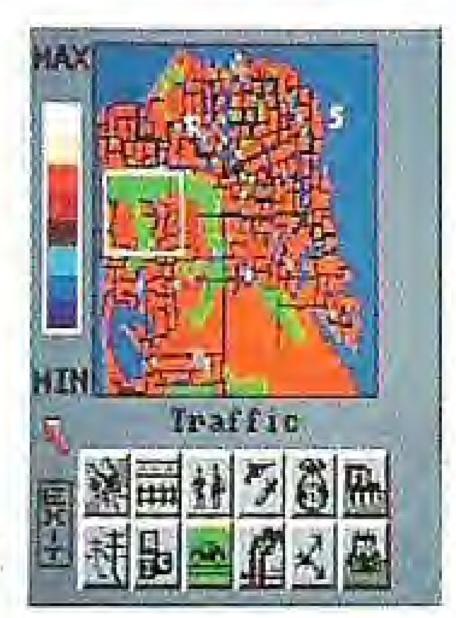
Das Computerspiel des Jahres, mit dem Sie Ihre Traumstadt der Superlative bauen und vieles mehr ...







Power Play: ''Dieses Programm kann ich nur jedem empfehlen!'' (M. Hengst)
ASM: ''Neues Konzept. Neue Ideen. Ganz neuer Schwung in der Spielewelt! Das Spiel, das zum Evergreen wird!'' (M. Kleimann)
Power Play: ''Wer gerne intelligente Simulationen spielt, wird Sim City lieben. Es bietet eine völlig neue Spielidee!'' (A. Locker)





Vertrieb: Elbinger Straße 1, D-6000 Frankfurt/Main 90, W. Germany

Serviceline: Haben Sie Fragen zu Bomico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spieleablauf usw.? Unsere Spiele-Experten helfen Ihnen! Mo - Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Anruf genügt! Tel.: 069 / 778025





Die Softwareprofis von

T.S. Datensysteme

verlosen Hardware





1 Roboter

(Fernbedienung & Cassetten-programmierung)

Sowie

Gutscheine zum Einkauf bei TS

und zwar:

1 Gutschein über DM 500.-
3 Gutscheine über DM 100.-
5 Gutscheine über DM 50.-
90 Gutscheine über DM 10.-

Aber:

Sie müssen uns erst 'mal schreiben, wie viele Sternpreise (nein, keine Mondpreise , sondern das Gegenteil davon, also solche mit Sternchen vor und nach der Preisangabe) in unserer Anzeige auf den Seiten 16 + 17 versteckt sind. **Tip:** Es sind vielleicht 3, oder 6 oder 13 oder was?

Also:

Zahl auf Postkarte, Absender und Ihren Computer-Typ (wichtig für den Gutschein!) drauf und los geht's an:

T.S. Datensysteme ◆ Postfach 837148 ◆ 8500 Nürnberg 83

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Teilnahme ist von einer Bestellung unabhängig.

VIEL FEIND, VIEL HEKTIK

Programm: Onslaught, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, **Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Hewson, Abingdon, England, Muster von: 18

Bereits in Ausgabe 10/89 berichteten wir in der Rubrik „Blickpunkt" über das neue **HEWSON**-Spiel **ONSLAUGHT.** Mittlerweile ist die erste Version fertig. Grund genug für uns, sie einem genaueren Test zu unterziehen. Vom Blickpunkt her ist auch schon die Atari-ST-Version bekannt, so daß beide Programme ganz gut miteinander zu vergleichen sind.
ONSLAUGHT ist ein Fantasy-Jump - and - run - and - hack-and-slay-Spiel – und zwar ein ziemlich hektisches obendrein. Gegenüber der ersten Version, die im damaligen Bericht getestet wurde, sind für den deutschen Markt etliche Änderungen vorgenommen worden, die sich aber fast ausschließlich auf Grafikeffekte beziehen. Vor den Änderungen war das Spiel nämlich extrem blutrünstig. Zwar geht es im Spiel weiterhin darum, möglichst viele Gegner ins Jenseits zu befördern, doch durch das Weglassen des überall herumtropfenden Blutes wurden einige Härten entfernt. Spritzten früher Blutstropfen durch die Gegend, wenn ein Gegner getroffen wurde, so sind jetzt nur noch sprühende Sternfontänen zu sehen. Man schlüpft bei ONSLAUGHT in die Rolle eines Kriegers, der die Stahlimperien bekämpft, die fast das gesamte Land unter ihre Herrschaft gezwungen haben. Mit welchen Mitteln dies geschah, kann unschwer an der Hintergrundgrafik erkannt werden. Überall liegen Tote herum. Mal von Pfeilen gespickt, mal auf Pfählen aufgespießt, haben doch alle auftretenden Lebewesen – bis auf die Gegner – eines gemeinsam, sie sind sehr, sehr tot! Der Spieler übernimmt damit automatisch den Part des einsamen Rächers, der für Recht und Ordnung kämpft. Dies tut er, indem er, zunächst nur mit einem Morgenstern bewaffnet, magische Symbole in der richtigen Reihenfolge sucht und vernichtet.



Stahl-hart geht es bei ONSLAUGHT zu (Amiga)

Egal, ob dieses Ziel erreicht wird oder nicht, Hauptsache, man erhält die Spielfigur möglichst lange am Leben. Dann gelangt unser Krieger nämlich in die Burg des Feindes, in der er sich wiederum eine Weile halten muß, um den Endkampf gegen den Lord dieses Gebietes ausfechten zu können. Hier ändert sich die Art des Spieles dann gewaltigt. Der Lord erscheint nämlich in Form eines Kopfes mit vier wedelnden Armen daran. An den Bildschirmrändern kann dann die Hand des Kriegers bewegt werden. Beide Gegner schießen nun aufeinander. Ist auch diese Sequenz geschaft, so ist eines der zahlreichen Länder befreit.
Die Grafiken sind sehr gut, ebenso die Animationen. Leider ruckelt das Spielgeschehen aber ziemlich stark.

Der Sound ist gewohnheitsgemäß auf dem Amiga etwas besser. Ansonsten sind beide Versionen aber absolut gleich. Wären Scrolling und Animation flüssig, so hätte sich ONSLAUGHT mit Sicherheit eine höhere Bewertung verdient, so aber...., knapp vorbei!

Ottfried Schmidt

Grafik	**9**
Sound	**9**
Spielablauf	**8**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**7**

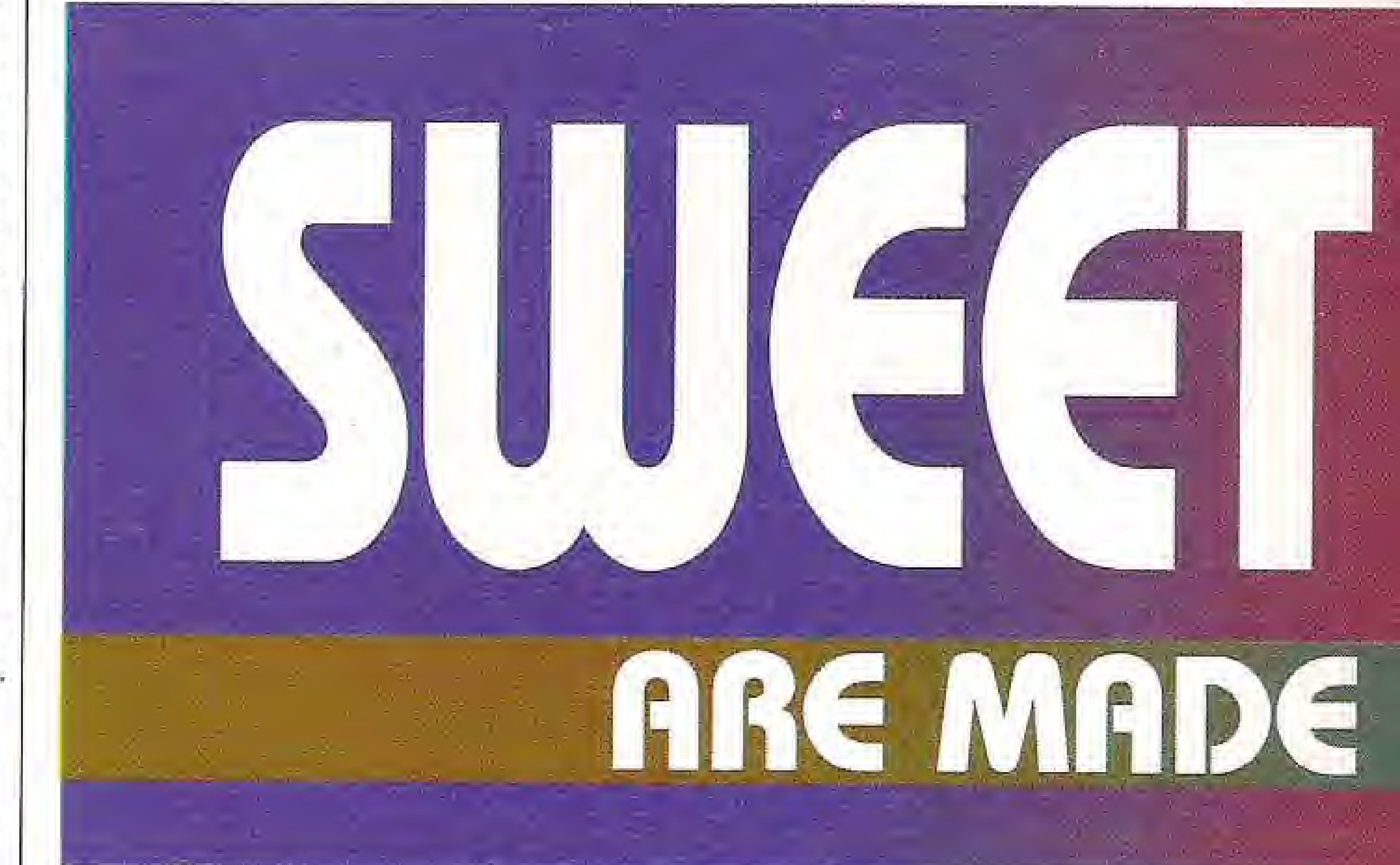


Einstieg ins Game per Tunnelflug

Programm: Interphase, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Image Works, London, England, **Muster von:** Mirrorsoft, England.

OK, zugegeben: **INTERPHASE**, der jüngste Sproß der **MIRRORSOFT**-Familie, sieht dem einen oder anderen Programmkind aus der großen Spielesoftware-Sippe verdammt ähnlich. Den beiden *Stargliders* zum Beispiel (denen von den beiden *Rainbirds* – wenn die *Monty-Python*-Freunde unter Euch verstehen, was ich meine ...).
Zugegeben auch, daß die Story erstens nicht sooo aufregend und zweitens abgekupfert ist (Gibson's *Neuromancer* läßt schön grüßen). Aber eins steht fest. INTERPHASE ist ein Strategie-/Actionspiel, das einen so schnell nicht wieder losläßt! Für mich gab es jedenfalls irgendwann nur noch zwei Gründe, die mich davon abhielten, vor dem Amiga zu überwintern: zum einen die bedrohlich nahgekommene Deadline für die ASM 1/90, und zum anderen die Tatsache, daß Klaus offenbar mindestens genauso angetan von INTERPHASE war wie ich und mir deshalb ständig auf die Nerven ging (sorry, Cruiser)

Also, worum geht es? INTERPHASE spielt in einer dieser futuristischen Welten, in denen die Menschen zwar noch existieren, aber anscheinend nicht mehr besonders viel zu tun haben. Wohin nur mit der vielen freien Zeit? TV ist längst out, genauso wie die meisten anderen Sachen, mit denen unsereins heute so seine Freizeit verbringt. Mr. und Mrs. Future in 3-D-Wonderland jedenfalls können sich nichts Schöneres vorstellen, als sich an sogenannte „Dreamtracks" anzuhängen und die Träume von echten Profi-Träumern zu „leben". Chad, der Held unseres Games, ist einer von diesen Profi-Träumern. Und der muß zu seinem Entsetzen feststellen, daß irgendsoein Fiesnick an seinem letzten Track gefingert hat. Wenn sich jemand an *diesen* Track anschließen würde, bekäme er – sozusagen frei Hirn – gleichzeitig Visionen übelster Art untergejubelt, und das wollen wir doch alle nicht, gell?
Chad jedenfalls will das am allerwenigsten, und deshalb macht er sich (besser gesagt: macht Ihr Euch) auf, seinen Track aus dem Verkehr zu ziehen. Sein Mädel, die gute Kaf-E (die heißt echt so!) unterstützt ihn dabei tatkräftig. Sie ist es nämlich, die sich in die Höhle des Löwen, das Hochsicherheits-Gebäude der Dream-Track Corporation, begibt. Chad, der Oberträumer, versucht nun, dem Firmencomputer per INTERPHASE (Schnittstelle Mensch/Maschine) seinen Willen aufzudrücken und die Elektronik im Hause zu manipulieren. Im Klartext heißt das: Chad sorgt dafür, daß Kaf-E unbeschadet durch das hochkomplizierte Sicherheitssystem der Firma huschen kann, um des Liebsten Track zu rauben beziehungsweise zu vernichten. Die Reise durch die zwölf Stockwerke der Dream-Track Corporation ist (Glückwunsch, MIRRORSOFT) wirklich ein Fest fürs Auge geworden. Ausgefüllte Vektorgrafik vom Feinsten!
INTERPHASE wird auf zwei Ebenen gespielt. Das, was Chad am Computer sieht, ist eine fantastische Welt voller eigentümlicher, abstrakter Formen, bei deren Auftauchen – das versteht sich von selbst – nicht immer Freude aufkommt. In den verschiedenen Stockwerken gibt es nicht nur Überwachungskameras und Türen, Drehscheiben, Werkstätten und Kraftsysteme, sondern auch fiese Roboter, tückische Druckmatten und tödliche elektrifizierte Böden. Chads Aufgabe ist es nun, ein System auszutüfteln, das es Kaf-E ermöglicht, unbeschadet durch die Flure zum Aufzug – und damit ihrem Ziel wieder einen Schritt näher – zu gelangen. Dieses Tüfteln wird auf der strategischen Ebene mit Hilfe einer Blaupause erledigt. Hier findet Chad alle Informationen über den Grundriß und die Gefahren, die im jeweiligen Stockwerk lauern. Die Objekte, die Chad bei seinem Spacefly umfliegt, versehentlich anrammt oder abballert, sind in der Blaupause stilisiert – er kann sie heranzoomen (schöner Effekt!) und durch Anklicken des Info-Icons Genaueres über ihren Sinn und Zweck in Erfahrung bringen.
Kaf-E „tut" übrigens hin und wieder auch etwas. Wenn sie nicht gerade vom Sicherheits-Droiden ausgeschaltet wird (was unweigerlich „Game over" bedeutet), schickt sie Messages an Chad, die der Gute dann auch möglichst unverzüglich befolgen sollte. Diejenigen unter Euch, die den Messages ihrer Freundinnen ansonsten keine zu große Bedeutung beimessen, sollten mal über ihren Schatten springen, denn Kaf-Es Mitteilungen enthalten manchmal wichtige Hinweise über das (anfangs noch ziemlich verwirrende) 3 D-Ambiente. Ehe die Diskette an Klaus wandert (der zur Zeit noch irgendwo im x-ten Level für die Freiheit aller Träumer fightet), ein Wort an diejenigen unter Euch, die bislang noch keine oder wenig Erfahrung mit der 3 D-mäßigen Trägheitssteuerung haben: Laßt Euch nicht irritieren, wenn der Einstieg ins Game „ein wenig" dauert. Um ins Geschehen hineinzukommen, muß man nämlich zunächst durch einen Tunnel fliegen (immer dem Piepmatz nach!), der sich durch Kurven und widerliche Stangen auszeichnet, die über- oder unterflogen sein wollen. Die ersten Male hat es bei fast allen ASMlern (außer bei Klaus und Otti) ordentlich gerumst und geklirrt. Diese Art der Feind- oder Objektberührung hat böse Folgen: Sie kostet Energie, und so kann es passieren, daß man mangels Masse schon im Anflug auf der Strecke bleibt. Aber wenn man erstmal drin ist (ich hab' Chad mal reinkatapultiert, ohne die Maus auch nur angefaßt zu haben ... so sauer war ich), sind garantiert alle Mühen schnell vergessen: INTERPHASE – find' ich gut!
So, Ihr Lieben! Dann will ich jetzt 'mal die Kontrolle übernehmen. Gabi hat Euch ja schon eine umfassende Einführung in das Spiel gegeben.





Der Navigationscomputer ist aktiviert

Jetzt aber rauf auf die Traumschiene! Kurz nach dem Einlegen der Diskette ist das Programm auch schon geladen. Es ertönt eine gesampelte Titelmelodie, die verdammt an die ersten Schlagzeugtakte von „She drives me crazy" der netten jungen Kannibalen (FJC) erinnert. Ein schneller Mausklick, und schon bin ich drin im Dreamtrack. Um in den ersten Level zu gelangen, muß zunächst ein Tunnel durchflogen werden. Im ersten Moment bin ich mir nicht sicher, ob ich nicht aus Versehen *Starglider II* geladen habe, denn eine **gewisse** Ähnlichkeit zu dem Tunnelflug des *Rainbird*-Spiels läßt sich nicht leugnen. Was soll's? Geklaut wird überall. Der Flug durch den gewundenen Tunnel ist nicht sonderlich schwierig, wenn man sich einmal an die Maussteuerung gewöhnt hat. Für *Starglider*-Fans dürfte die Sache überhaupt kein Problem darstellen.
Nach der 'Tunnelei' befinde ich mich auf der Traumebene. Mein Gleiter driftet genau auf ein säulenartiges Objekt zu. Um eine Kollision, die unweigerlich Droide (rotes Dreieck), der im Moment noch nicht aktiviert zu sein scheint. Mit Hilfe der Pfeil-Buttons zoome ich die Karte ran und checke den gesamten Level Stück für Stück durch. Es gibt hier zwei Videokameras, mehrere verschlossene Türen und ein Kraftwerk. Die diversen Objekte werden als Symbole dargestellt. Um ein Symbol zu deuten, nimmt man das Fadenkreuz mit dem Mauszeiger auf und plaziert es auf dem entsprechenden Symbol. Ein Klick auf den Info-Button bringt dann die Objektinformationen auf den Schirm. Der erste Level ist noch recht einfach zu lösen. Zunächst muß die obere der



»INTERPHASE traumhafte Ehe zwischen Mr. Strategie und Mrs. Action!«



DREAMS OF THIS!

einen Energieverlust mit sich bringt, zu vermeiden, stoppe ich den Drift (rechte Maustaste gedrückt halten, Maus zurückziehen). Durch Betätigen der B-Taste rufe ich nun einen Plan dieses Stockwerks auf. Er enthält alle wichtigen Objekte, Türen, Sicherheits-Droiden und natürlich den Aufzug zur nächsten Etage, zu dem Kaf-E-Darling dirigiert werden muß. Wie ich sehe, hat sich mein Girl (sie wird als kleines grünes Dreieck dargestellt, nicht besonders sexy!) schon in Bewegung gesetzt, wird aber schon bald von einer verschlossenen Tür aufgehalten, was sie mir auch sofort meldet. Ihre Botschaften rufe ich durch Anklicken des 'MES'-Schalters am unteren Bildschirmrand ab. Auf dieser Ebene befindet sich glücklicherweise nur ein Sicherheits- beiden Videokameras zerstört werden. Danach die Tür, vor der das Mädel steht, dann die Tür rechts unten und die Tür zum Lift. Dazu wird das Fadenkreuz auf das gewünschte Objekt gesetzt und der NAV-Button angeklickt. Das aktiviert den Navigationscomputer, der einen Pfeil auf den Screen setzt, dem man dann nur noch folgen muß, um zu dem Objekt zu gelangen. Das Objekt wird mittels der Bordkanone (linke Maustaste) zerstört. Jeder der zwölf Level besteht aus acht Ebenen, die übereinander liegen. Um von einer Ebene zur nächsten zu gelangen, muß der Gleiter in eines der zahlreichen Quadrate, die sich am Boden und an der Decke befinden, geflogen werden.
Ich habe nun alle notwendigen Operationen ausgeführt, so

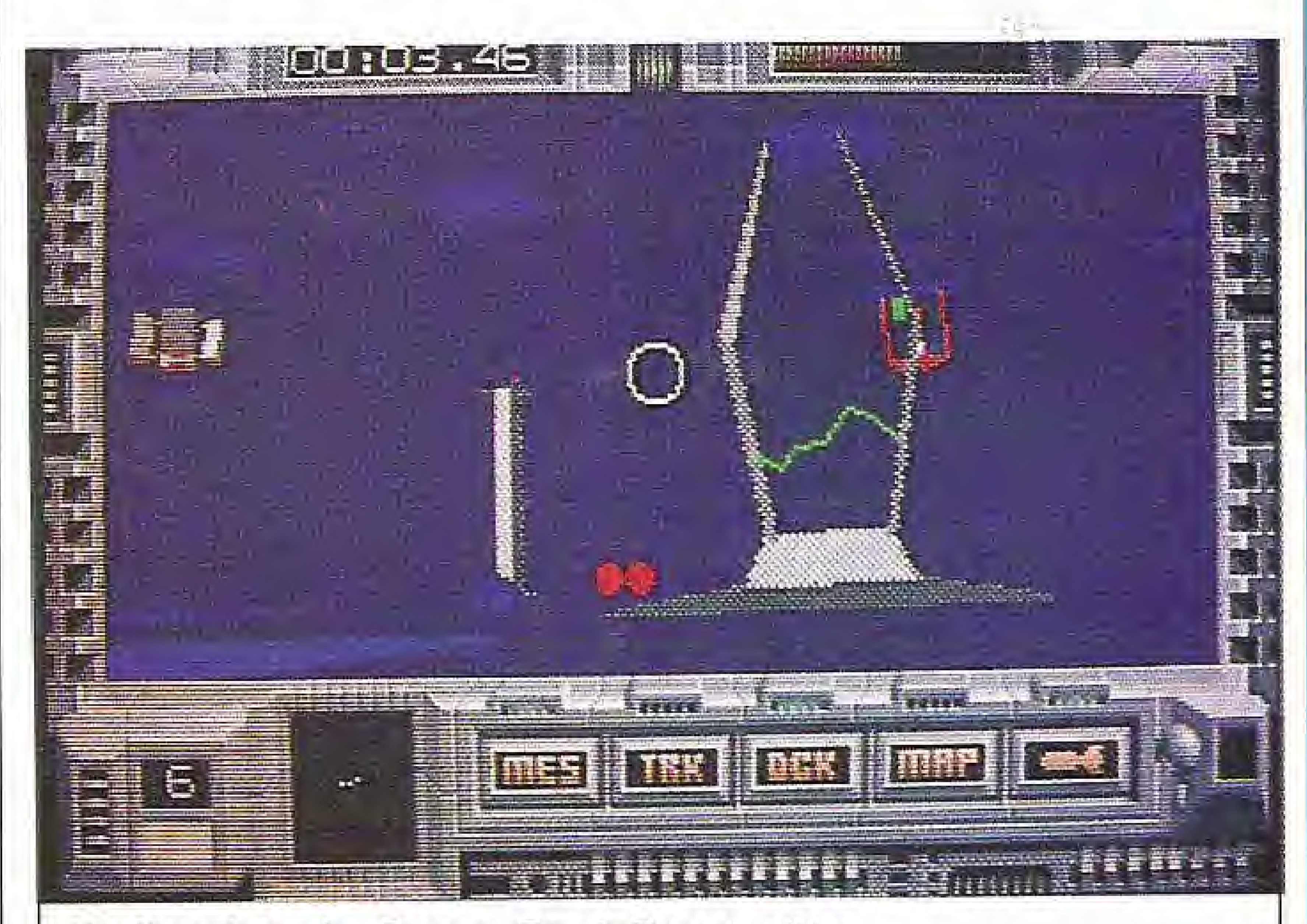


Schöne, neue 3D-Welt... *(Fotos: Amiga)*

daß Kaf-E den Lift erreichen kann. Als sie dort ankommt, erhalte ich eine entsprechende Botschaft und programmiere daraufhin den Nav-Computer. Der Lifteingang sieht genauso aus wie das Tor am Ende des Tunnels aus der Anfangssequenz. Ich fliege also hinein und muß den Gleiter erneut durch einen Tunnel steuern. Auf der anderen Seite erwartet mich Level 2. Während des Tunnelfluges besteht die einzige Möglichkeit, den Spielstand zu saven. Ein Druck auf die Leertaste ruft den Load/Save-Screen auf, in dem dann die gewünschte Operation gewählt werden kann.
Auch in Level 2 findet sich glücklicherweise nur ein elektronischer Hundesohn. Ihn trickse ich wie folgt aus: In einem der Gänge befindet sich ein unter Hochspannung stehendes Bodenfeld, das jeden, der es betritt, zu den Ahnen abreiten läßt und sich danach auflöst. Die Droiden werden durch Kameras oder durch Druckmatten am Boden, auf die man tritt, aktiviert. Die Richtung, in die sie gehen sollen, wird durch sogenannte Drehscheiben (Turntables) bestimmt. Auch mein Girl wird mittels der Drehscheiben dirigiert. Kaf-E geht immer bis zu einer solchen Scheibe und wartet dort auf meine Richtungsanweisung. Ich fliege also zu der Drehscheibe, klicke auf den DCK-Button (Leertaste drücken, um in den Eingabemodus zu gelangen) und fliege in den Turntable hinein. Daraufhin erscheint ein pfeilähnliches Gebilde, das mittels der linken Maustaste in die gewünschte Richtung gedreht werden kann. Die rechte Maustaste bringt mich wieder in den Flugmodus. Kaf-E geht dann weiter bis zur nächsten Scheibe oder bis zur nächsten verschlossenen Tür.
Ich lasse also mein Sweetheart über eine Druckmatte laufen, woraufhin der Droide aktiviert wird und prompt über das Hochspannungsfeld latscht, was ihn und das Feld atomisiert. Der Weg zu Level 3 ist somit frei (reimt sich auch noch). Wie es dort weitergeht, müßt Ihr schon selber 'rausfinden. Es wird auf jeden Fall immer härter.

Gabi Straube/ Klaus 'Cruiser' Segel

Grafik	**10**
Sound	**8**
Spielablauf	**10**
Motivation	**11**
Preis/Leistung	**10**



Kraftwerk in der Dream-Track Corporation

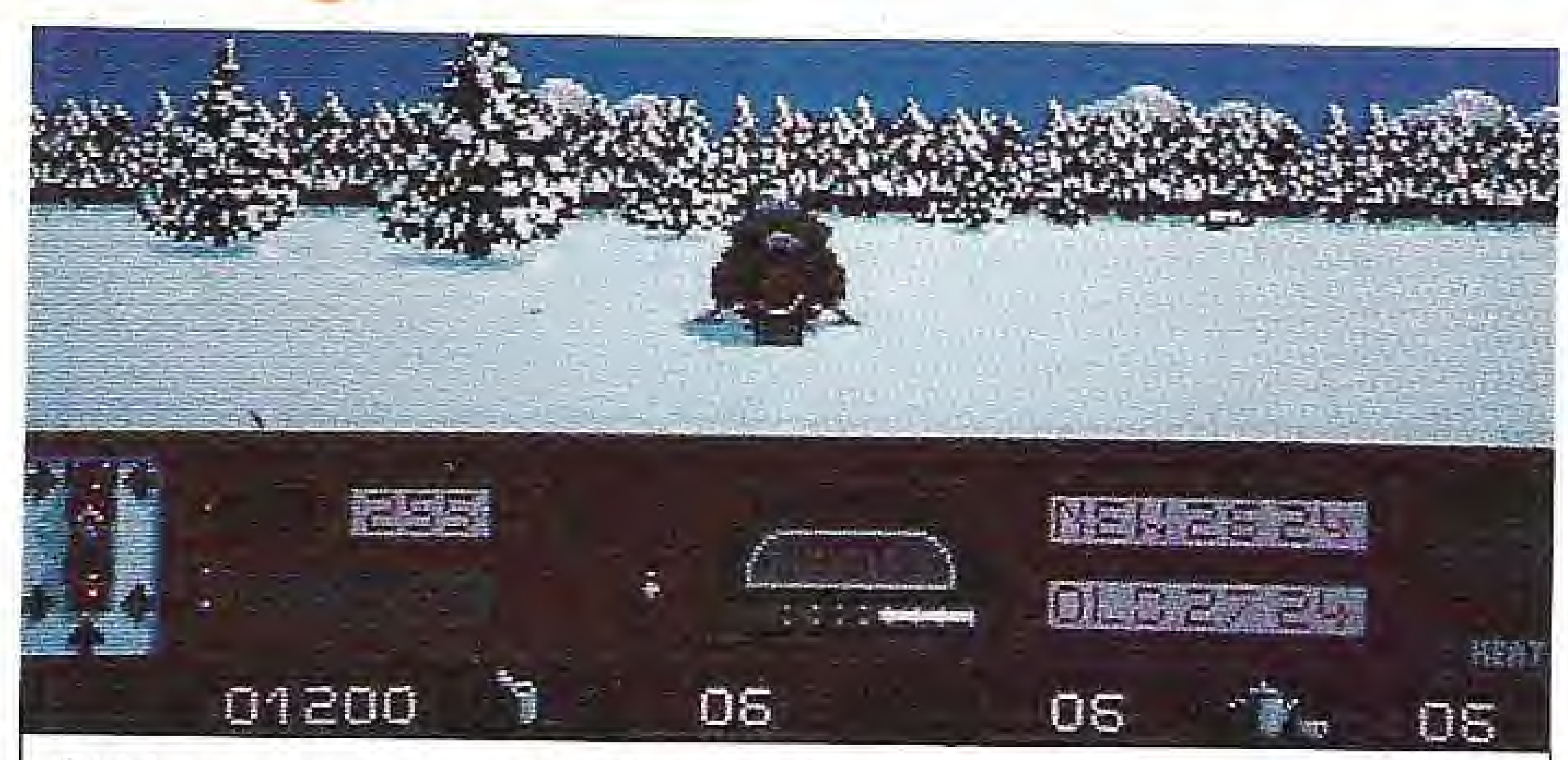
Programm: Skidoo, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, Amstrad CPC, PC, Thomson, **Preis:** Ca. 70 DM, **Hersteller:** Tomahawk, **Muster von:** 7 / 15.

Eisiger Abklatsch

Von der französischen Software-Company **TOMAHAWK** hat man ja nach *African Raiders* nicht mehr allzuviel gehört. Grund genug, jetzt ein neues Programm auf den Markt zu bringen. Und wenn schon nicht neu, dann wenigstens ein Nachfolge-Programm. Das war auch mein erster Eindruck bei **SKIDOO**, denn dieses Game erinnert doch stark an *African Raiders*.

Der Spielablauf ist annähernd gleich geblieben, nur das Szenario hat sich geändert. Diesmal steuert man einen Schneescooter durch die gefährliche und schwierig zu meisternde kanadische Eiswüste. Ziel sind dabei die verschiedenen Städte, die den Ausgangspunkt für die Skidoo-Weltmeisterschafts-Rennen bilden.

Insgesamt gibt's in der weiten Landschaft 25 Städte, die man ansteuern kann und sollte. 'Ne Menge Arbeit also. Dazu kommt, daß der Weg, den man dabei zurücklegt, sehr weit und beschwerlich ist. Doch haben die Macher von SKIDOO darauf geachtet, daß das Spielen nicht im bloßen Abfahren einer Rennstrecke verödet. Vielmehr



Skidoo: verschimmelte Tiefkühlkost

hat man neben der Rennstrecke noch eine Vielzahl anderer Dinge zu kontrollieren.

Neben dem Rennen im Schnee geht's natürlich in erster Linie ums Überleben in der Kälte. Zwecks dessen hat man im unteren Drittel des Bildschirmes eine ganze Anzeigenpalette, die genauste Auskunft über den Zustand des Scooters sowie den des Fahrers gibt. Positionsanzeigen und Kompaß werden hier durch „Hitze"- und „Lebensmittel"-Anzeigen ergänzt. Nehmen beispielsweise deren Anzeigebalken während des Spieles ab, kann man sich mit Konserven, Kaffee und Alkohol wieder auf die Beine helfen. Doch nicht nur der Zustand des Fahrers, sondern auch der des Scooters muß beobachtet werden. Sonst geht der Schneerenner zu Bruch, und das Rennen ist vorbei. Bei Pannen und Unfällen kann man immerhin den nächstgelegenen Abschleppdienst verständigen. Geht der Scooter mal völlig zu Bruch, muß man ihn zeitaufwendig in einer Stadt reparieren lassen.

Was nutzen aber die vielen Extras, wenn das eigentliche Gameplay nicht stimmt. In den oberen beiden Bildschirmdritteln sieht man die Hintergrundlandschaft, die versucht, einigermaßen perspektivisch und realistisch vorbeizuscrollen. Zwischen Bäumen und Leitpfosten findet man den Scooter wieder. So schnell man auch durch die Gegend „brettert", es tut sich nicht allzuviel auf dem Screen. Auch die Rennen bieten nicht die erwartete Spannung. Dazu kommt, daß weder Grafik noch Sound (obwohl sie beide gut gemacht wurden) kaum jemanden vom Hocker reißen.

Eigentlich ist SKIDOO ja auch nichts Neues, wurde im Prinzip doch nur die alte *African-Raiders*-Idee noch einmal aufgewärmt. Schlecht ist das Game nicht, aber wer eine neue Spielidee erwartet, wird wieder einmal enttäuscht. Wer's unbedingt haben möchte, sollte sich das mittelmäßige Game auf jeden Fall vor dem Kauf einmal ansehen. *Peter Braun*

Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	4
Motivation	4
Preis/Leistung	4

ORIGIN auf Neuland

Programm: Space Rogue, **System:** IBM PC (EGA, VGA und Tandy), C64, Apple II, Amiga und Macintosh im Januar, **Preis:** ca. 100 Mark (PC und 16Bit), ca. 70 Mark (C64 Disk), **Hersteller:** Origin, **Muster von:** Mindscape.

Wer den Namen **ORIGIN** hört, denkt zuerst unwillkürlich an die legendären Rollenspiele der *Ultima-Serie*. Nur wenige wissen, daß sich das kalifornische Unternehmen schon seit längerer Zeit mit der Entwicklung neuer Konzepte wie dem der Cinematic Experience befaßt. **SPACE ROGUE** ist der erste Teil dieser neuen Reihe, die Strategie- und Actionelemente zu einem dichten Handlungsgefüge, vergleichbar einem interaktiven Kinofilm, verdichtet.

Wie so oft fängt alles ganz harmlos an: Als Kapitän eines Frachtschiffes verdienen Sie sich Ihr tägliches Brot mit dem Transport von Gütern zwischen Planeten beziehungsweise ganzen Galaxien. Dazu benutzen Sie die sogenannten MALIR GATES, universelle Transportwege der Zukunft, die Sie in Sekundenschnelle über Lichtjahre hinweg an Ihren Bestimmungsort führen. Als Ihnen jedoch eines nicht ganz so schönen Tages Ihr Flugkörper von den gemeingefährlichen Manchis, den größten Feinden der Menschheit, fein säuberlich in seine Einzelteile zerlegt wird, beschließen Sie, die Fronten zu wechseln. Sie kapern kurzerhand ein sich in der Nähe befindliches Spähfahrzeug und machen sich auf, Ihren Lebensunterhalt fortan als Weltraumpirat sicherzustellen.

Vor den Karrierestart hat das Spiel unglücklicherweise die Lektüre des mehr als hundert Seiten starken Handbuchs gesetzt. Es befindet sich zwar auch eine Kurzreferenz in der ansprechend gestalteten Verpackung, doch ohne genaue Kenntnis der intergalaktischen Infrastruktur gibt es bei SPACE ROGUE keinen Blumentopf zu gewinnen. Das Manual klärt darüber auf, daß man als Cosmopirat entgegen eines landläufigen Gerüchts nicht den lieben langen Tag damit beschäftigt ist, unschuldige Raumkreuzer zu demolieren, sondern vielmehr ständig zwischen Raumstationen und Rohstoffquellen hin und her pendelt. Dort können Puzzles gelöst, Kontakte geknüpft und lukrative Aufträge angenommen werden. Zur Entspannung befinden sich auf vielen Stationen auch Videospielgeräte, die als „Spiel im Spiel" für Abwechslung sorgen.

Schlüssel zum Erfolg ist die geschickte Konversation mit anderen Personen: Aus den Gesprächen mit Einheimischen erfährt man unter anderem, an welchen Gütern Mangel besteht und ob die Manchis neue Attacken auf Sie geplant haben. Beim Verkehr zwischen den Sternen wird das Geschehen im Gegensatz zur stark schematisierten *Ultima*-ähnlichen Darstellung in den Handelszentren mit Unterstützung ausgefüllter Vektorgrafik illustriert.

Da Sie selbstverständlich nicht ganz allein die ewigen Weiten des Weltalls durchschweben, kommt es hierbei häufiger zu Auseinandersetzungen, in die Sie aber nicht zwangsläufig verwickelt werden: Sie können auch als stiller Betrachter dem Gefecht zweier Konkurrenten beiwohnen oder Ihre eigene Leistung mal nicht aus dem Cockpit, sondern, wie in vielen Flugsimulationen üblich, von außen betrachten. Ebenfalls in 3D gezeigt werden die Andockmanöver an Stationen (*Elite* läßt grüßen) und die Hyperraumsprünge durch die röhrenartigen Malir Gates.

Darüber, wie schnell das alles geht, entscheidet hauptsächlich der vorhandene PC. Auf mit 4 MHZ getakteten XTs darf man sich auf zeitraubenden Leerlauf einstellen, ein 12MHZ AT dagegen, womöglich noch mit Arithmetik-CoProzessor, wirft mit Polygonen nur noch so um sich.

Auf dem Papier nimmt sich SPACE ROGUE beinahe komplexer aus als David Brabens *Elite*. Der Teufel aber steckt im Detail: Da das Programm permanent zwischen den verschiedenen Genres pendelt, ist keines der einzelnen Elemente zur vollen Zufriedenheit integriert worden. Die Dialoge mit den Charakteren sind aufgrund des geringen Wortschatzes stark eingeschränkt und in ihrem Ausgang meist vorhersehbar. Die Action ist, obgleich ein reichhaltiges Arsenal an Zusatzausrüstung vorhanden ist, wegen häufiger Wiederholungen ebenfalls limitiert.

SPACE ROGUE steckt voll des guten Willens. Das Resultat der Bemühungen ist aber weder Fisch noch Fleisch. *Klaus Vill*

Grafik (je nach Systemkonfiguration)	**7-9**
Sound	**3**
Spielablauf	**8**
Motivation	**6**
Preis/Leistung	**7**

STERNENKRIEGER

Programm: Battle Squadron, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** European Electronic Zoo/Innerprise, England, **Muster von:** [1].

Ich saß vor dem Amiga, ahnte außer ein paar Gurus nix Böses, der Kaffee schwappte gemächlich in seinem Becher, während ich schlaftrunken eine Diskette einlegte und darauf hoffte, daß die Knäcke möglichst lange lädt, damit es sich noch lohnt, die Beine auf den Tisch zu legen. Fürwahr, ein idyllisches Bild – doch der Schein trog. Ganz fix stellte ich nämlich fest, daß es dieses komische, unbekannte Spiel namens **BATTLE SQUADRON** von der unbekannten Firma **INNERPRISE** unter dem Vertrieb des unbekannten **EUROPEAN ELECTRONIC ZOO** in sich hatte. Das Thema das Games ist die überaus erfolgreiche Saga vom intergalaktischen Krieg, wo die Guten gegen die Bösen kämpfen; blubber, blubber...

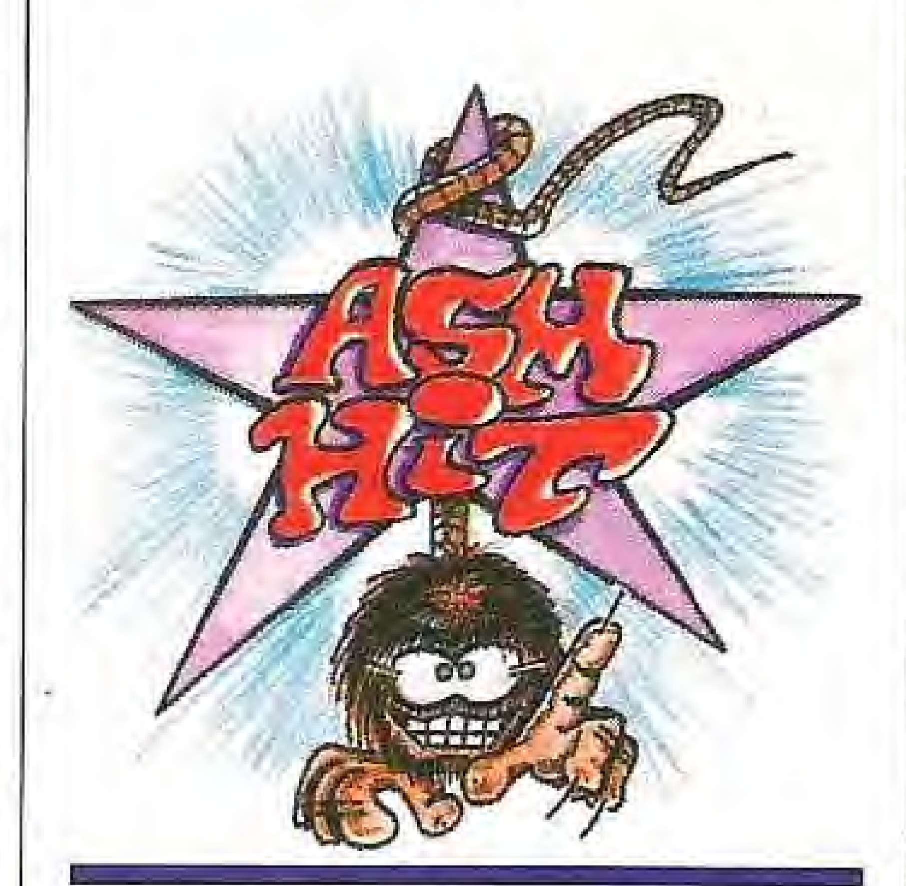


Eine kleine Impression aus dem 2. Level.



BATTLE SQUADRON bietet Action satt. Dagegen geht's auf diesem Bild noch geruhsam zu. *Fotos (2): Amiga*

In unserem Falle hat es zwei Offiziere der Guten erwischt, die von den Bösen auf den Planeten Terrainia verschleppt wurden. Wenn Ihr weitere Einzelheiten wissen wollt, dann zieht Euch einfach den grafisch gut aufgemachten Vorspann rein. Für unsere Zwecke reicht es zu wissen, daß ein bis zwei Spieler auf dem Planeten Terrainia mit ihren Schiffen fliegen müssen und dabei alles niedermachen sollten, was das Imperium der Barrax so an Verteidigungsanlagen zu bieten hat. Der Bild-



»Ein Neuling zeigt den Großen, wie's gemacht wird, denn BATTLE SQUADRON ist ein perfekt aufgemachtes Ballerspiel!«

schirm scrollt dabei vertikal von oben nach unten (wie auch sonst...) sowie noch ein Stückchen nach links und rechts, sofern das eigene Schiff entsprechend bewegt wird. Aber das kennen wir ja alles schon. Interessant wird's bei der Levelaufteilung, die nicht stur chronologisch vorgenommen wurde, sondern dem Spieler die Entscheidung überläßt, an welcher Stelle er in das nächste Level wechseln will. So kann im ersten Level an verschiedenen Stellen ein Transporter angeflogen werden, der den Spieler (nach Abrechnung von Bonuspunkten) ins nächste „unterirdische" Level versetzt. Abhängig vom Anfliegen eines Transporters entscheidet sich auch, in welchen Teil des nächsten Levels man gebeamt wird. Ähnlich komplex gestaltet sich auch das Aufnehmen und Benutzen von Extrawaffen. Dafür gibt's zwei Symbole, nämlich ein flackerndes Viereck und ein „M". Das flackernde Viereck muß zunächst aus einem hartnäckigen Kreuzer des Feindes herausgeschossen werden, dann erhält man – je nach Farbe des Quaders – beim Aufnehmen eine von vier Extrawaffen, die sich durch das weitere Aufnehmen von Symbolen erweitern oder ändern lassen. Das „M" steht für eine Smart-Bomb (is ja logisch...), die den ganzen Screen gründlich aufräumt und jeweils nach dem Abschuß kompletter Vierer-Formationen ergattert werden kann. Die Anwendung der Bombe ist jedoch hirnrissig hoch drei: Bei gedrücktem Feuerknopf muß der Joystick einmal gegen den Uhrzeigersinn gedreht werden. Ätzend, echt ätzend...

All die schönen Extrawaffen und Bomben werdet Ihr auch bitter benötigen, denn **BATTLE SQUADRON** ist ein erstklassig gestyltes Ballerspiel mit Überraschungen en masse, das dem Spieler Präzision, Konzentration und absolute Destruktion abverlangt. Im Ernst, bei BATTLE SQUADRON geht's voll zur Sache! Jedes Level bietet andere gruselige Schönheiten und Schergen des Feindes; ob High-Tech-Burgen mit Panzern und silbernen Jägern, ob riesige Käfer oder allesfressende Killerpflanzen – Ihr könnt Euch auf einen heißen Tanz gefaßt machen. Und völlig neue Ideen hatten die Programmierer auch: An manchen Stellen robben Panzer oder Flugzeuge mit einer Tarnkappe heran. Sie sind nur durch einen kleinen „Knick" in den Backgrounds zu erkennen und werden schnell übersehen. Dieser Effekt ist sehenswert! Als weitere Neuerung wird sogar noch ein komplettes Cheatmenü mitgeliefert, mit dem Ihr das Spiel völlig verändern könnt. Quasi à la carte kann hier die Anzahl der Leben, die Schußgeschwindigkeit und Schußfrequenz der Gegner sowie die eigene Anfangswaffe angewählt werden. Ein netter Zug, wie ich finde, denn BATTLE SQUADRON ist hammerhart und dürfte selbst bei der einfachsten Einstellung die Ballerprofis vor eine schierige Aufgabe stellen. Aber keine Angst, das Programm ist außerordentlich gut spielbar und macht Spaß ohne Ende und ohne Frust. Die hyperguten Grafiken, die interessant komponierten Melodien und die fetzigen Soundeffekte verschaffen dem Neuling INNERPRISE einen Einstand, wie man sich ihn besser nicht wünschen könnte. Und einen vereinten Zwei-Spieler-Modus sowie eine (nicht abspeichernde) Highscoreliste gibt's natürlich auch noch.

Also: Shoot them up!

Michael Suck

Grafik	**10**
Sound	**10**
Spielablauf	**10**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**



Briefe an die Redaktion

„Nur förderlich"

..So, und nun zu Euch. Ich möchte mal sagen, daß Ihr als Spielezeitschrift eine sehr gute Figur macht. Aber ein paar Anwender-Tests mehr könnten Euch keinesfalls schaden. Und nun zu Eurem Schreibstil, dem Kritikpunkt der einen, Quell stetiger Freude für die anderen. Ich muß sagen, ich gehöre zu den anderen. Ich glaube, wenn ich mir die Beschreibungen für Flops und schlechte Spiele durchlese, daß ein anständiger Verriß für eine Softwarefirma nur förderlich sein kann (vielleicht machen sie es das nächste Mal besser)...

Werner

„Story"

Zuerst zu den Postern: Die sind echt steil! Besonders spitzenmäßig ist das von RVF Honda. Bringt doch endlich F-16 Falcon als Poster heraus (dafür wartet noch ein Platz in meiner Sammlung!). Ich bin der Meinung, daß 'ne Schach- bzw. Fantasy-Ecke absolut spitzenmäßig wäre (bin wohl nicht alleine). Daß Donald Bug im Szene-Heft aufgetaucht ist, habe ich überlebt (gerade noch). Spacerat ist natürlich um Häuser besser und witziger. Sonst ist das Szene-Heft gut gelungen (Jubel, Applaus). Das neueste Secret-Service-Logo ist meiner Meinung nach das beste. Ich brauch's trotzdem nicht zum Rausreißen (= in der Heftmitte).

An Kid Carson: Du tust mir ja so leid, weil Du armer Cracker von den bösen Softwarefirmen beschimpft wirst. Hast ihnen ja nichts getan! (denk mal nach, vielleicht doch?) Und außerdem bist Du ja so arm, mußt 60 Stunden in der Woche cracken, weil's Dir Spaß macht. Du Kind! Programmierer arbeiten oft mehr als 60 Stunden in der Woche (eigene Erfahrung). Aber das kannst Du ja nicht wissen, es ist Dir auch wurscht, Du bist ja Cracker. Dazu 'ne kleine Story:

Stell' Dir vor, Du strickst seit 2-3 Wochen an einem Super-Spiel. Endlich – Du bist fertig, willst damit Geld verdienen (in der Microwelle). Da kommt Dein kleiner Bruder daher. Will er doch glatt Dein Spiel kopieren. Ätsch, geht aber nicht! Du hast ja gleich noch einen Kopierschutz eingebaut, bist ja nicht dumm, gelle? Dein kleiner Bruder ist aber ein „Profi-Cracker" und kennt Deinen Compi besser als Du, schwups – der Kopierschutz iss weg, das Programm schon im Umlauf. Die Kohlen, die Dein Bruder bei seinen Freunden kassiert hat, hätten Dir gehören können. Tun sie aber nicht, weil er Cracker ist. Zack!

Du hörst in der Szene, da wäre ein ultra-neues Super-Game mit Mega-Sound und irrer Grafik für nur 15 Mark pro Kopie. Moneten gibt's (fast) keine mehr.

Die Softwareproduzenten reißen sich um fähige Leute! Da kann man viel mehr Mäuse kassieren als mit schnöder Crackerei. Und legal ist der Job auch...Es ist wirklich ein besseres Gefühl, ein eigenes Spitzenprogramm zu schaffen als andere zu kopieren (oder cracken, oder...).

S. Mantler, Purkersdorf

„Tips"

Ich bin ein begeisterter ASM-Leser (hey, ehrlich!!). Ich schreibe Euch schon zum 239. Mal (he, he, he, raffiniert, was?). Doch macht sich auch unsereins Gedanken über Dinge, die man verbessern könnte: 1. Das Cover: Noch aufwendiger zeichnen und drucken, damit die Amerksamkeit von dem steigenden Preis weggelenkt wird (ein Geniestreich, oder?) 2. Vorwort: Weg damit!!! Außer dem Schreiber liest es sowieso keiner (so schwer kann's ja nun wirklich nicht sein, oder ???)! 3. Inhaltsverzeichnis: Es ist wohl eher da, um zu beweisen, wieviel man in so ein kleines Heft an Überschriften packen kann, als einem die Suche nach Artikeln zu vereinfachen (...gell!!!). 4. Spieletests: Warum sind die so groß? Bei Euch gibt es doch bloß zwei Arten von Spielen: Hits (!) und Pleiten („). Also reicht es doch, wenn Ihr 1 oder 2 hinschreibt (So einfach kann's gehen!!!). Übrigens könntet Ihr die Überschriften noch größer machen (sind sowieso das Beste daran!!!) 5. Feedback: Merkt Ihr wirklich nichts?!?!? Die einzigen Leute, die mehr Seiten für das Feedback fordern, sind die Leute, die Euch die Leserbriefe schicken !!! (Also: MEHR SEITEN FÜR'S FEDDBACK!!!!) 6. Mehr Seiten: Ich war be/entgeistert, mehr Seiten in der neuen ASM....mit schöner, bunter Werbung! (Eine echte Verbesserung!!!!) 7. Secret Service: Ganz gut!! Bis auf den Inhalt...(weiter so !!!) 8. Schreibstil: Mehr Rechtschreibfehler (wie in diesem Brief!!), dann achten die Leser darauf, wie Ihr schreibt und nicht was Ihr schreibt (am besten mit Wettbewerb: Wer findet die meisten?)

Ich habe errechnet, daß Ihr durch diese Tips den Preis auf ganze 1,50 Deutsche Groschen reduzieren könntet (da merkt man erst, wie einfach es doch ist!!!)

the 8th wonder of A.L.F

„Bemerkungen"

Wie viele andere Leser finde ich Eure Zeitschrift gut (sonst würde ich sie ja nicht kaufen). Trotzdem habe ich dazu ein paar Bemerkungen. 1. Schachecke: Wieder rein damit, aber nicht seitenlang (es heißt ja auch SchachECKE). 2. Spacerat: Tittenaffengeil, mehr davon. 3. Postspiele: pro Ausgabe 1/2 bis ganze Seite, denn es ist mal was anderes als „nur" Computern. 4. Im Blickpunkt: Unnütz, da Spieletests ausführlicher und genauer sind. Was nützt eine Vorabversion ohne Sound – oder nur Bilder? 5. Feedback: Super (ob ich wohl reinkomme?...) 6. Spieletest: Mittelmäßig bis gut. Denkt doch mal daran, daß die Leute, die ASM lesen, nicht Spieleprofis sind. Was für Euch einfach ist, bedeutet für viele andere den Bildschirmtod und die totale Verzweiflung. Außerdem testet Ihr nicht nüchtern (nicht besoffen, sondern korrekt) genug. Ihr lobt bzw. verdammt zu viele Spiele, die es eigentlich gar nicht verdienen... 7. Konvertierungen: Nicht zu verbessern. 8. Poster: Sehr gute Idee. 9. Nazi Software: Haben diese Kerle denn nichts aus unserer Geschichte gelernt? Wir bezahlen leider noch heute für die Dummheit unserer Großväter. 10. Indizierungen: Absoluter Blödsinn. Pig äh Big Brother is watching you. Wer zwischen Spiel und realem Leben nicht unterscheiden kann, der dürfte nicht einmal Pacman spielen (oder R-Type). 11. Raubkopien: Kurze Angaben zu mir: Ich bin 25 Jahre alt und besitze keine Raubkopie, ABER nur, weil ich einen Händler habe, bei dem ich fast alles mal durchspielen oder ausprobieren kann. Ich besitze 24 Programme im Wert von knappen 2500 DM, davon sind 15 Programme Schrott. Die habe ich gekauft, bevor ich die Möglichkeit zum Testen gefunden habe, denn mein alter Händler hat das nicht gemacht. Da ich gut verdiene, ärgere ich mich nur. Doch ein Schüler hat kein Geld, um es auf den Schrott zu werfen, deswegen benützt er Raubkopien. Preise für Software ab 70 DM sind für einen Schüler kaum machbar, denn für ihn würde das heißen, auf alles zu verzichten, nur für den Computer. Man sollte die Preise für 16-Bit-Software (ich benütze einen ST) halbieren, dann wären sie angemessen. 12. Abo-Prämie: Die Idee mit den Programmen war besser. Gebt doch mal ein Spiel zur Auswahl aus der Microwelle. 13. Tips und Tricks: Sind sehr gut, genauso Eure Kopfnuß. Doch so Mammuthilfen wie Bard's Tale nerven die meisten nur. 14. Denkmal: Eure beste Sparte: Faire Tests, gute Schreibe, super Auswahl. Doch seid bitte genauer, denn dann wäre Euch aufgefallen, daß die Spiele Waterloo und Conflict Europe große Macken haben. Z.B. kann man mit der NATO nicht die Russen angreifen oder zuerst Atomwaffen benützen. So, das war's. Ich wünsche Euch noch viel Spaß und Erfolg mit Eurer ASM, der ich auch weiterhin treu bleibe.

Peter Mateme

(Anm. d.Red.: Vielen Dank für Deine Bemerkungen – sind angekommen.)

„Kurz und bündig"

...1. Spacerat: MEHR DAVON! Wie wär's mit einem Buch? 2. Postspielecke: Ich dachte immer, die ASM wär'eine Softwarezeitschrift! Laßt den Mist bloß weg! 3. Schachecke: Gut, daß sie weg ist!..

United Delta Sector of Kellingtown-City

„Aus der Ferne"

...Eine Bitte an Manni: Erschreck mich bitte nicht mehr mit solchen Aussagen wie beim Bericht zu PC-Show: „Amiga und PC bergauf; ST und C-64 bergab". Die aufgezählten Neuerscheinungen für den ST widersprechen dem doch völlig! Nun noch einige Anmerkungen zu Eurem Heft: – Gottseidank ist die Secret-Service-Titelseite wieder verschwunden, das war ja die reine Platzverschwendung. – Warum nicht mal eine Mode-Seite, wie von

Tronic Verlag, ASM-Redaktion
Kennwort „FEEDBACK"
Postfach 870
3440 Eschwege

TNX in 11/89 gefordert. Ich fände es gut. – Gut ist die neue Postspielekke, leider nur für mich nicht machbar. – Laßt den Oldie des Monats ruhig drin. Bin selbst einer (30) und habe noch einen Apple II rumstehen mit jeder Menge alten Games. – Merlin aus Siegen kann ich nur zustimmen. Die echten Hits wie Populous, Bard's Tale, Kult, etc werden im Vergleich zu den idiotischen Ballerspielen (entschuldige, Otti) total unterbewertet. Nun noch einen Kommentar zu den Specials. Die beiden letzten waren absolut super, ganz besonders das Szene-Special! Hier meine Meinung zu Euren Fragen aus 11/89: Ich bevorzuge ein Special mit Adventures und Strategiespielen, wobei mir da Secret Service, Oldies und Hits recht wären. Für Flops braucht Ihr wirklich kein Special zu opfern. Aber auch noch ein Szene-Special wäre super...

Albert Birkicht,
Deutsche Botschaft Ankara

„Geordnete Verhältnisse"

Also ersteinmal das übliche Lob an Eure Zeitschrift. Sie ist wirklich gelungen (Ich weiß auch gar nicht, was sich die Leute alle über Eure Covers aufregen, die finde ich wirklich gut, oder wollen diejenigen bescheuerte Computer-Fotos als Cover sehen?!? Den Secret-Service find' ich super, und die Tests sind meist auch sehr objektiv! Das einzige, was ich an Eurer Zeitschrift nicht gut finde, sind die manchmal großen, kleinen, schrägen und waagerechten (manchmal auch alles zusammen) Überschriften Eurer Tests und wasweißichnoch.

Michael Bierbrauer,
Wiesbaden

„Erfahrungs-Special"

Schlecht wäre auch nicht eine Special mit den eigenen Erfahrungen, Erfolgen oder Mißerfolgen bei Strategie-, Rollen- oder Adventurespielen der Redakteure, -innen.

Johannes Schilp, Hemer

(Anm. d. Red.: Mooooment mal, sind unsere Test in der „normalen" ASM nun zu lang oder doch nicht, denn normalerweise bringen wir ja immer mal ein bißchen von unseren eigenen Erfahrungen mit hinein? Ansonsten – uns gefällt die Idee deshalb nicht schlecht, weil wir nicht weiter recherchieren bräuchten, und 'ne Menge Specials produzieren könnten – besonders die mit den Mißerfolgen, gelle, das könnte Euch so passen!)

„Besserung..."

Meine Kritik: 1. Wo waren denn in der ASM 11/89 die Anwenderprogramme? Für Leute, die mit dem Computer nicht nur spielen wollen, ist die ASM wohl nicht mehr gedacht? Sind das zu wenige? 2. Ich bin auch für eine Mode-Seite in der ASM, obwohl ich bis jetzt keins habe. Vielleicht könntet Ihr ja 'ne eigene Mailbox aufmachen. 3. Das Titelbild von 11/89 war bis jetzt das schlechteste. Seid Ihr 'ne Autozeitschrift? 4. Mehr gute Adventures und zwei Postspiele pro Ausgabe vorstellen! 5. Eigentlich hab'ich ja nichts gegen die Preiserhöhung. Aber: Der Preis war von Anfang an zu hoch! Listet doch einmal alle Eure Einnahmen und Ausgaben in der nächsten ASM auf. Die Seite würde bestimmt ausnahmslos alle Eure Leser interessieren. Wenn Ihr Euch in diesen Punkten bessert, braucht Ihr meinen Brief auch nicht abzudrucken!

Euer bester Kritiker

„Selbstbewußtsein"

Eigentlich wollte ich nie 'nen Leserbrief schreiben, aber jetzt ist es an der Zeit. Warum? Nun, 1. Laßt doch bitte, bitte die Sätze wie „das ist mein x-ter Versuch, ins Feedback zu kommen" oder „hoffentlich komme ich ins Feedback" aus den Briefen raus – das nervt nämlich gewaltig und bringt meines Erachtens auch nichts (hoffe ich jedenfalls!). Entweder man kommt ins Feedback oder nicht. 2. Ich finde, die Kritik am Cover der ASM ist unangebracht, da a) es vielen Leuten gefällt, b) man die ASM ja wegen des INHALTS und nicht wegen des Covers kauft, c) die Leute, denen es nicht gefällt, ja das Cover wegschmeißen könnten (hey, das ist DIE Idee!). Dazu gleich 'ne Mitteilung an Moritz Sauer aus ASM 11/89: Hast Du vielleicht kein Selbstbewußtsein? Dir kann es doch egal sein, ob Leute auf das ach-so-schlimme Cover glotzen oder nicht. Mich stört so etwas nicht! Und den Vorschlag aus der gleichen Ausgabe, spielebezogene Abbildungen zu verwenden, hieße, den Bock zum Gärtner zu machen, da sehr viele Spielecover ebenfalls Gewalt zeigen (oder etwa nicht?)...

Thomas

„Konsolen"

...habe ich noch eine kleine Beschwerde. Ich (und auch enige meiner Freunde) finde, daß die Konsolen zuviel Platz bekommen. Für jedes System vielleicht ein, höchstens zwei gute Spiele testen. Ich glaube nämlich, daß einfach nicht so viele Konsolenbesitzer die ASM lesen.

Michael Stumpf, Nußloch

(Anm. d. Red.: Beim diesmaligen Feedback waren ziemlich viele Briefe dabei, die weniger Konsolentests gefordert haben. Wie isses? Wer protestiert?)

„Immer dasselbe"

...Bitte druckt doch nicht immer Leserbriefe mit dem gleichen Inhalt im Feedback ab, z.B. Stellungnahmen zum Thema Raubkopien, die immer nur das gleiche beinhalten, und laßt Teile von Briefen weg, in denen ja doch nur wieder steht, wie toll das Feedback, die Konvertierungsseiten, Spacerat sind...

Batman

(Anm. d. Red.: Also, nochmal für alle zum Mitschreiben: Wir können hier nur das abdrucken, was Ihr uns schreibt. Und wenn das immer dasselbe ist, dann drucken wir auch immer wieder dasselbe ab. Es liegt ganz an Euch, ob wir uns hier seitenlang, Monat für Monat, über die einzelnen Rubriken der ASM auslassen, über Manfred's Foto auf Seite 3, über Gott und die Welt (ich höre schon wieder die Hälfte der Leser schreien, daß das ja überhaupt nichts mit Computern zu tun hat und aus diesem Grund auch nicht in eine Computerzeitschrift..usw.) oder darüber, Welche Briefe hier ins Feedback rein sollen oder nicht. Ergo – wer was anderes im Feedback lesen will, muß uns auch was anderes schreiben.)

„Phantastereien"

Als 16-jähriger Schüler, vorrangig im Umweltschutz engagiert, möchte ich auf ein allgemeines Problem zu sprechen kommen, das nur indirekt mit dem Computerspiel-Sektor und der EDV im allgemeinen zu tun hat. Mit großem Bedauern beobachte ich bei ca. 90% der Jugendlichen meiner Altersklasse ein fatales Desinteresse an sozialen und umweltpolitischen Themen und Problemen. Dies ist u.a. auf ein regelrechtes Abschweifen von der Realtität in Traumwelten sowohl auf dem Monitor wie auch in Spielen mit Würfel und Papier und in die Literatur zurückzuführen. So drehen sich Großteile der Gespräche und Diskussionen im Klassenzimmer, auf der Straße wie auch zuhause um fiktive Vorgänge und Orte im x-ten Sternensystem oder nach dem nuklearen Schlagabtausch, statt um den Hunger in der Welt, die Verseuchung des Erdballs oder das Artensterben. Nun mag man glauben, das Umweltschutz, der letztendlich Lösung zu fast allen Krisen beinhaltet, den Verzicht auf Spaß, Sprites und Steuerknüppel bedeutet, kurz gesagt, ein Stück vom eigenen Herzblut. Doch, dem ist nicht so! Nur ein klein wenig Aufmerksamkeit hilft, genügt schon völlig. Es muß nicht einmal ein Teil jener Unsummen sein, die alljährlich für Vorstellung und Phantastereie ausgegeben werden. Auf Anfrage vermittle ich unverbindlich Adressen diverser Umweltschutzorganisationen, gebe Ratschläge und stelle mich jeglicher Diskussion...

Oliver Palotai, Aidlingen

(Anm. d. Red.: Hi Oliver, vielleicht regt Dein Brief ja mal eine Diskussion über Umweltschutz bzw. „Realitätsflucht" hier im ASM-Feedback an. Wir warten auf Zuschriften! Ein ASM-Spendenkonto für Umweltschutz einzurichten, halten wir für überflüssig insofern, als es schon genügend Organisationen gibt, die solche Konten unterhalten. Greenpeace hat's mit „Rainbow Warrior" ja auch vorgemacht, wie man Computerspiel und Umweltschutz verquikken kann.)

„Anstöße"

...In Euren (meinen) Heften habt Ihr am Anfang immer so komische Karten mit Bildern von Programmen bedruckt. Was könnte man denn mit diesen Karten tun? Nach längerem Überlegen kam ich auch dahinter (man kann sie herausreißen). Nein, Spaß beiseite, man könnte doch, soweit vorhanden, Cheats, Tips und Tricks mit aufdrucken?!? Es wäre toll, wenn man einen bestimmten Cheat sucht, nicht die ganze Zeitschriftensammlung durchsuchen zu müssen (ein Anstoß?).
Eure Testberichte sind ja gelegentlich gut gelungen, teilweise sind sie aber zu lang. Ob ich mir nun ein Programm zulege oder nicht, entscheide ich überwiegend, wenn ich mir die Screenshots ansehe. Ich gehe zu und entscheide dann, ob ich den Text dazu lese. Wenn ich ehrlich bin, von den ganz tausendvielen ASM-Heften, die bei mir im Schrank liegen, habe ich im Endeffekt nur die Hälfte (ein Viertel?) der Testberichte gelesen. Also...? Mehr farbige Screenshots!
Wieso bringt Ihr keine Tests von Anwendersoftware mehr? Gibt es keine mehr? In einer (ich zitiere) Computer-Software-Fachzeitschrift sollten sie vorhanden sein! Laßt lieber Spieleflops aus dem Heft...

Peter Schneider

„Sticker-Beilage"

Es passierte mal wieder an einem dieser langweiligen Regentage. Einer dieser Teenager setzte sich vor einen dieser Amigas, und es ward ein neuer dieser Leserbriefe entstanden: Bevor ich über die ASM und seine Redakteuere „herziehe" ein Wörtchen an die Leserschar. Ihr bringt es absolut auf den Punkt, Sign-T-Fix, Triple Tee und Stabojay (Leserbrief 10/89). Mir fallen ja auch die Leute so auf den „Wecker", die immer alles „bemäkeln" müssen, ehrlich! Denn ohne Kritik (welcher Art auch immer) ist das beliebte Feedback doch viel spannender zu lesen, und die ASM würde laufend verbessert...
Sorry, aber das mußte mal raus (obwohl so lange her). Gott sei Dank seid Ihr (die Leser) nicht auf diese leeren Phrasen eingegangen. Somit konnte man das Feedback in ASM 11/89 wieder genießen...Jetzt aber endlich zur heißbegehrten ASM. Mit der Preiserhöhung hatte ich eigentlich noch einige andere Änderungen erwartet. Denn das wachsende Gehalt von Manni und die schlappen 40 Seiten mehr (hat sich die Werbung vermehrt??) konnten nicht so recht überzeugen. Darum höret meine Neuerungsvorschläge (schwall...). Jetzt hat der Secret Service schon ein eigenes „Cover", warum ist es dann immer noch nicht möglich, ihn in ein herausnehmbares Heft zu verwandeln?? Doch jetzt kommt der Hammer (schnallt Euch an!): Nach einer Umfrage unter 100 ASM-Lesern würden es 116 begrüßen, wenn es in einigen (oder allen?) ASMs eine Sticker-Beilage (der scharfen Hit-Stern, von Spiele-Postern etc.) gäbe. Würde obengenanntes verwirklicht, wäre Unsereins sogar bereit, sage und schreibe 8 (acht) deutsche Märker zu löhnen.
Das Layout kommt gut rüber, kann man nicht meckern. Die Pics von Mark Bromley sind spitze wie „eh und jeh". Spacerat kommt auch an. Eure Schreibe empfiehlt sich nicht für den Deutschunterricht, ist aber echt spaßig. Wenn Ihr Postspiele testet, könntet Ihr doch auch Fantasy-Brettspiele testen (bettel)?

Sascha Wagner

(Anm. d. Red.:Das Secret-Service-Cover ist ja inzwischen schon wieder den Weg alles Irdischen gegangen wegen massiver Proteste sei-



tens der Leserschaft. Sticker-Beilage? Mal sehen, wir finden die Idee nicht schlecht, bloß – unser Chef erzählt uns garantiert wieder was über die Kosten – und wir wollen auf keinen Fall das Schreckgespenst „Preiserhöhung" nochmal bemühen, um so was zu finanzieren.)

„Blickpunkte raus!"

Als ich die neueste ASM durchblätterte, fiel mir etwas auf. Die BLICKPUNKTE: Ich verstehe nicht, warum Seiten für Spiele geopfert werden, die noch nicht richtig fertig sind und in der nächsten ASM bis übernächsten sowieso getestet werden. Ich bin dafür, daß die Blickpunkte wegfallen und nur die fertigen Spiele getestet werden. Wenn sich mir jemand anschließt, freue ich mich und springe in die Luft, wenn nicht, bringe ich mich auch nicht um.

Hannes

(Anm. d. Red.: Das ist ja mal was Neues. Raus mit den Blickpunkten, den Messerberichten, den Vorabnachrichten usw., und dann berichtet jede ASM-Ausgabe jeweils über Games die ca. 4-6 Wochen alt sind (wg. der „Vorlaufzeit" für Druck und Vertrieb). Wollt Ihr das wirklich?)

„Okkulte Software"

...Und nun den zweiten Einwand und zugleich den Hauptanlaß, daß ich ins Feedback schreibe: Ihr macht ja bei jugendgefährdender Software einige Abstriche, was die Motivation anbelangt, was ich auch für richtig halte. Aber, Sie wissen anscheinend nicht, daß es noch eine weitere Art von jugendgefährdender Software gibt, nämlich die okkulte.

In den deutschen Schulen ist der Okkultismus ja ein sehr großes Problem, aber anscheinend übersieht man, daß ca. 50% aller Software und ca. 90% aller Adventures einen okkulten Hintergrund haben. An dieser Stelle einige Beispiele okkulter Software: Personal Nightmare, Journey, Manhunter, Altered Beast, Dragon Wars, Elvira, Heroes of the Lance, Hillsfar, Pool of Radiance, Curse of the Azur Bonds etc. Alle diese Titel sind mit mindestens einem Bildschirmfoto in einer Ausgabe, nämlich der vom November 1989, vorhanden. Ich finde, daß man auch bei solchen Spielen bei der Motivation Abstriche machen sollte. Es darf nicht vergessen werden, daß wir Menschen Geisteswesen sind, die in einem Körper leben. Der Mensch (Geist) wird durch den Geist inspiriert und geführt, das heißt, wir machen Dinge oder denken so, wie der Geist es unserem Geiste kundtut. Hat ein Mensch Jesus als seinen Erretter in seinem Leben angenommen, so hat er als Miterbe von Jesus die Macht über die finstere Macht, die die Welt beherrscht, er kann sich somit selber vor diesen Einflüssen schützen oder abwenden. Wie steht es mit den Menschen, die Jesus nicht haben? Okkultismus ist lebensgefährlich und wird von den finsteren Mächten benützt, um nichtsahnende Menschen in Gebundenheiten und Abhängigkeiten zu verführen, von denen sie selber nicht mehr loskommen.

Es würde mich sehr freuen, wenn Sie diesen Brief in einer der nächsten Ausgaben veröffentlichen würden, so daß sich andere Leser zu diesem Thema „Okkulte Software" äußern können. Zum Schluß noch eine Anfrage: Könnten Sie mir Informationen oder Adressen über schweizer Kontaktstellen für Postspiele angeben?

Rico Valsangiacomo, Boppelsen, CH

(Anm. d. Red.: Daß sich in Spielstories okkulte Motive wie z.B. Magie wiederfinden ist richtig, ebenso, wie in Romanen und Sience-Fiction-Literatur „Übersinnliches" auftaucht. Aber – ist das jugendgefährdend? Oder gefährden solche Motive Leute (egal welchen Alters), die nicht den „richtigen" Glauben haben? Wir erwarten Eure Stellungnahmen. Eine Adresse eines Postspielanbieters in der Schweiz ist uns nicht bekannt. Wer weiß, wo man in der Schweiz per Post spielen kann, bitte melden.)

Suche noch Tauschpartner für Atari ST! Auch Anfänger! habe Games wie: Grand Monster Slam, Falcon F-16, Populous, Prison und andere! Ruft mal an 0221/643988 (Oliver)

An die Leserschaft der ASM

Sehr geehrte Damen und Herren der ASM - Redaktion,

ich beziehe seit Mai dieses Jahres Ihre Zeitschrift durch ein Abonnement.
Ich verfolge mit großem Interesse die privaten Kleinanzeigen und stieß in der Ausgabe 10/89 der ASM auf eine Anzeige, für die ich mich sehr interessierte.
Ich setzte mich mit dem Inserent, Hrn. Schönke, Oliver, PLK 014768 D, 5000 Köln 80, in Verbindung und schickte ihm 3 Spiele gedacht im Austausch gegen 3 Andere.
Nachdem ich 2 Wochen vergebens auf die versprochenen Spiele wartete, setzte ich mich nochmals mit ihm in Verbindung.
Er verstrickte sich in Widersprüche (er hätte die Spiele mit Paket abgeschickt, dann war es ein Brief, der wäre aber zu schwer gewesen und zu guter letzt hätte er das Päckchen (!) falsch adressiert), und versprach mir dann doch die zum Austausch gedachten Spiele innerhalb einer Woche an mich zu senden.
Nach weiteren 2 (!) Wochen, in denen ich nichts erhalten habe, (das zuständige Postamt gab mir auch eine negative Auskunft) wende ich mich nun an Sie mit folgender Bitte.
Es wäre sehr nett, wenn Sie diesen Brief in Ihrer nächsten Ausgabe der ASM veröffentlichen.
Auf diesem Wege könnte ich unter anderem weitere "Opfer" des Oliver Schönke ausfindig machen, um mit ihnen gemeinsam gegen ihn vorzugehen.

Mit freundlichen Grüßen

Frank Lischke

Liebe ASM-Redaktion,

hiermit liegt euch wieder so ein langweiliger und langer Brief vor euren Augen, wie Ihr ihn Tag für Tag, Monat für Monat von irgendwelchen unbekannten Computerfreaks zugeschickt bekommt. Da ich fast alle Ausgaben der ASM kenne(protz,strahl,schwell), kann ich den Entwicklungslauf eurer Zeitschrift nur zu gut erleutern. Ergebnis = Fantastisch!!! Man sollte eines eurer 1. Hefte mit einem der neueren vergleichen. Man wird einen Unterschied feststellen, der den Preis von 7,50 DM voll und ganz berechtigt.(164 Seiten!)
Dies nur nebenbei gesagt. Jetzt aber zu meinem eigentlichen Problem:
Warum? Warum? Warum muß Software immer so teuer sein? Diese Frage stellen sich viele Freaks. Auch ich bin einer von ihnen, genauer gesagt erst seit 3 Jahren. Seit dieser Zeit besitze ich nämlich den Amiga 500.
6. 10. 89:
Heute fahre ich zu Media Markt nach Rosen-heim. Mit 70.- DM in der Tasche bin ich bewaffnet und gehe auf Jagd nach neuen Spielen. Im Kaufhaus sehe ich mich ca. eine halbe Stunde um, und was kann ich erblicken? Herliche Verpackungen mit tollen Bildern und Aufmachungen und einen noch leckeren Inhalt. Die neuen Spiele versprühen eine unvorstellbare Anziehungskraft. Doch an der Sache ist noch ein Ha ken... Die meisten guten Spiele kosten über 80.- DM(Schluck); z.B. Xenon 2, Phobia, Summer Edition. Aus der Traum über ein neues Spiel. Erschüttert über die haushohen Preise fahre ich nach Hause. Fazit: Kein Schüler kann sich mit einigermaßen guter Orginalsoftware eindecken, da das Taschengeld einfach nicht ausreicht. Die Softwarehersteller müssen endlich einsehen, daß sie die Spiele auf einen Höchstpreis von 60.- DM heruntersetzen. Ein Versuch ist es jedenfalls wert, denn schlimmer als der jetztige Markt an verkaufter Orginalsoftware kann er kaum noch werden. Durch den gesenkten Preis werden auch die Umsatzraten steigen, und manche Firmen müssen nicht in Gefahr laufen, Daß sie bankrott gehen. Da ich mich ja eh auf meine liebe Redaktion verlassen kann, bedanke ich mich schon im voraus für die Veröffendlichung. Ein immer treubleibender ASM-Fan.(Habt Ihr ja eh schon genug!)

Gez.: S. V. D. E. and his little Monster

Hallo Leute,
Erstmal möchte ich Euch beglückwünschen eine so hervorragende Zeitschrift herauszubringen.Denn so etwas wie die ASM gibt es auf dem ganzen Softwarezeitschriftenmarkt nicht.
Man denke nur an die gescheiterten Versuche der Zeitschriften "Joystick" und "Powerplay" der ASM Paroli zu bieten.
Der Grund warum der Erfolg der ASM größer ist, ist ganz eindeutig. Denn die ASM ist einfach in jeder Hinsicht besser,als jede andere Softwarezeitschrift auf dem Markt.
Ein Tip noch: Macht so weiter, wie ihr es bisher getan habt!!!

Nun aber zu meinem eigentlichen Anliegen,dem Raubkopieren!!!
...ja,ja ich weiß,dazu haben bereits 672 Leute vor mir etwas gesagt...aber dann bin ich eben der 673....................

1.)Zu den armen Programmierern:
Einmal im Monat werde ich immer daran erinnert wie schrecklich hoch die Arbeitslosenrate in der BRD ist...und immer wenn ich das in den Medien mitgeteilt bekomme,bin ich ganz entsetzt.
Ich frage mich dann: Woher kann das kommen.Die Antwort steht im Feedback meiner ASM.Denn dort wird ja immer geschrieben, wie stark die Programmierer unter dem Raubkopieren leiden.
Also,wenn die Raubkopiererei endlich aufhört, wird auch die Arbeitslosenquote rapide sinken.
Denn daß das Raubkopieren aufhören muß ist ja klar,denn die Folge des Raubkopierens ist ja eindeutig, daß die Programmierer wegen mangelnder Retabilität ihrer Software entlassen werden....und irgendwann gibt es dann keine Programmierer mehr ...und dann natürlich auch keine neue Software, und der Reiz am Computer geht verloren.....und schließlich gibt es dann auch keine ASM mehr,weil ihr Redakteure ja keine Software habt, über die ihr schreiben könnt.Oder ihr findet einen Ausweg, indem ihr die Zeitung in 2 Abschnitte gliedert:
1.Die 50 besten Oldies des Monats.
2.Die restlichen Seiten Feedback, mit Briefen verärgerter Computeruser, die sich über fehlende Software beklagen.

Also,Raubkopierer,wollt ihr das erreichen?

2.)Zu den Raubkopierern selbst:
Auf der anderen Seite müssen die Hardwarefirmen euch enorm dankbar sein, denn ohne euch würde es zum Beispiel die Firma Commodore heute nicht mehr geben.Denn statt 500000 wären vielleicht erst 50000 Amigas verkauft worden und bestimmt noch weniger C-64...und dies hätte nicht gereicht um die Unkosten zu decken und der Laden wäre bald dicht gemacht worden.
Aber auch die Softwarefirmen würden nicht viel größere Umsätze machen,denn der Kreis der Käufer ist ja gewaltig zurückgegangen...besonders im Bereich der Jugendlichen, die sich ja zu großen Teilen ihren Computer nur anschaffen um damit zu spielen...ohne Raubkopien würde es den Firmen der Softwarebranche bestimmt auch nicht viel besser gehen!!!!!!!

3.)Mein Tip zur Lösung des Problems:
Eine Methode, die in meinem Freundeskreis zwar erst eine kurze Zeit lang betrieben wird---aber schon mit Erfolg.
Wir acht Amiga-User ärgerten uns schon seit einiger Zeit darüber, daß wir uns von unserem Taschengeld von ca.25 DM im Monat nicht allzu viel Software leisten konnten.
Aber zum Raubkopieren wollten wir auch nicht übergehen.
..und da fiel einem von uns (ich glaube es war Stefan) eine sagenhafte Idee ein:"Warum legen wir nicht alle Geld zusammen z.B jeder 10 DM, wenn wir uns ein Spiel für 80 DM wollen.Wir kaufen es dann und jeder bekommt eine Kopie des Originals.So hat jeder von uns seinen Anteil am Original bezahlt und braucht kein schlechtes Gewisssen in Hinsicht auf das Raubkopieren zu haben.Aber er muß versprechen,diese Software nicht weiterzugeben." ....und das versprachen auch alle...und so schafften wir es innerhalb von 6 Wochen schon auf drei Spiele zu kommen.Sagenhaft,wenn man bedenkt,daß man sonst ein knappes Jahr darauf hätte warten müssen.

Aber jetzt ist wirklich Schluß.Ich hoffe ihr druckt meinen Brief trotzdem ab,obwohl er so schrecklich lang ist!!!!!!!

Mit freundlichen Grüßen: Paul K. und die Software-Group No 1

„Zak Mc.."

Ich hoffe, Ihr könnt mir bei meinem Problem helfen. Ich habe Euer ASM-Heft regelmäßig ab der Ausgabe 2/89 gekauft. Durch Zufall habe ich den Leserbrief von Tim. S, Karsten M. aus Gelsenkirchen gelesen. Leider habe ich noch nicht einmal den Lösungsweg von Zak McKracken. Könntet Ihr mir nicht den Lösungsweg zuschicken?...

unleserlich

(Anm. d. Red.: Ja, könnten wir, machen wir aber nicht, weil Du den Lösungsweg nämlich bereits hast. Er befindet sich - man lese und staune - in ASM Nr. 2/89).

Sehr Geehrte ASM-Redaktion !

Zuerst eine Kritik: Warum druckt Ihr einen Brief von einem"Menschen"ab, der nichts besseres zu tun hat, als in einer SUPER Zeitschrift Rechtschreibfehler zu suchen. (ASM 11/89) Dieser Typ sollte sich mal fragen, wieviel Woerter eigentlich richtig geschrieben sind. Waere doch eine nette Freizeitbeschaeftigung fuer ihn, oder? Nach seinem Schreiben nach koennte man ja glauben, dasz nur im ASM Rechtschreibfehler auftreten. Die Idiotischen Bemerkungen zu den Fehlern gab uns dann den Rest.

Nun zum Lob : ASM ist wirklich die beste Computerzeitschrift die ich kenne. Vielleicht koenntet Ihr wieder einmal auf den guten alten Donald Bug zurrueckgreifen. Wem's nicht gefaellt, braucht sich's ja nicht anzuschauen.

Ps: Es waere nett, wenn unser Brief nach dem 4. Versuch endlich mal abdrucken koenntet. Habt Ihr die anderen 3 Briefe verheizt oder wie? Falls dieser Brief (hoffentlich) abgedruckt wird, moechte man mir die Rechtschreibfehler verzeihen. Man ist ja auch nur ein Mensch.

Mit freundlichen Gruessen
Markus und Thomas

„Guter Rat"


Guter Rat ist nicht teuer, und von uns Lesern gibt's nur solchen. Gut, es gibt eine ASM - es könnten jedoch mehr Seiten sein - im Trend sind 300...lach, lach, die aber auch 10 Märker kosten...egal, egal...und die Bäume??.. Ihr zieht uns ja nicht die Kohle aus der Tasche, wie die Softbuden mit gegen 80% Schrott. Glücklicherweise ist in der ASM eine positive Entwicklung festzustellen...Kritik gibt's dennoch, ist jedoch umsetzbar. Eure Trefferquote bei Objektivität der Rezensionen liegt für mich bei ca. 90% +-. Allein dies rechtfertigt den Preis der ASM...prost.
Thema Raubkopien: Klar, die Spiele sind zu teuer - kauft keinen Schrott mehr, und's Geld reicht eher für Originalsoft, sucht die billigsten Anbieter, und nehmt Wartezeiten in Kauf...lest ein Buch in der Zwischenzeit - oder so.
Für mittelmäßig bis schlechte Games verbratet Ihr zuviel Platz. Eine Viertel- oder Sechstel-Seite mit mickrigem (ohne) Bild würde reichen...wirklich schade um die kostbaren Seiten...bessere Games und Hits: halbe Seite - Spiele, die Mark und Müh nicht lohnen, mit Dauerschwachliste der aktuellen 20 Games. Thema Konsolen:...mit Ausnahme einer Handvoll guter Spiele ist dies der absolute Ausriß. Spart auf einen Homecompi = mehr als nur spielen. Die Auswahl ist größer, die Spiele sind billiger...auch Ihr ASMler solltet diesen Trend nicht allzu sehr unterstützen.
Layout in „PC-Show" und „News"= Schreck, absoluter Wirriwarriwurri... wie wär's mit Abgrenzung der einzelnen Softbuden (Text & Bild). Und sonst: Lesertip bzw. Modem & Mail find' ich gut (1-2 Seiten). Hardwaremäßig gibt's schon genügend andere Magazine.
...Es wäre bald an der Zeit, eine Übersicht mit Beurteilung der besten von Euch getesteten Games (alle Sparten) zu erstellen, damit auch Neueinsteiger die Perlen der Software aus den unzähligen Muscheln zu fischen...es könnte auch eine extra-ASM sein und 'nen 10er kosten...

Andræ Lagnel, Thal, CH

Hi ASM !!!

Da ich oft das Feedback lese muß ich nun auch mal meinen Frust ablassen. Was man da so alles liest... Mütter regen sich über Raubkopien auf, Softwarefirmen wollen alles besser wissen und manche meinen jeder kann sich Orginale leisten.
Da ich selbst Raubkopien (klingt echt schlimm) besitze, will ich nun mal ein paar Gründe für das Vergehen nennen. Die eigentlichen Verbrecher sind die Softwarefirmen. Ich kaufe doch keine Games für 80 Märker die sich dann auch noch als Schund herausstellen (Billigproduktionen gibt es in letzter Zeit ja genug). Die Verpackung verspricht viel, das Spiel oder Programm zeigt erst später seine Wahre Seite. Die Preise sind sowieso völlig übertrieben. Wer will denn schon ein Anwenderprogramm für 300 DM (Dafür kann man sich ein Laufwerk kaufen).
Den ersten Schritt müssen die Hersteller machen, nicht wir. Auf PD-Games kann ich ebenfalls verzichten (es gibt aber auch ein paar Ausnahmen). Wenn eine bekannte Softwarefirma den Preis senken würde (Motivation zum Kauf wird sicher stark vergrößert), werden auch andere Firmen die Preise drücken. Nur wenn die Preise sinken werden wieder mehr bereit sein Orginale zu kaufen.
Trotz allem nun noch etwas zu eurer Zeitschrift (keine Angst). Das Feedback und die Anzeigen sind super. Beim Top-Secr. könnte man die Karten wesentlich verkleinern. Ich hoffe, Ihr druckt den Brief ab. Es würde mich nicht stören wenn einige Leser ebenfalls Ihren Senf dazugeben.

With Greetings
JOKER of TMAT


FIGHTER
BOMBER
Bombastisch!
Activision präsentiert voller Stolz sein erstes Flugsimulationsprogramm.
BOMBER beschränkt sich nicht auf die Simulation eines Flugzeugtyps, sondern bietet deren 7! Und nicht nur einen gegnerischen Flugzeugtyp, sondern ebenfalls 7! Spezielle Features, wie Betanken in der Luft, Teilnahme an der ultimativen strategischen Luftübung zum Erreichen der Curtis-May-Trophäe (natürlich nur bei absoluter Beherrschung der jeweiligen Maschine) bringen dem Benutzer nicht-enden-wollende Herausforderungen und Simulationsspaß.
BOMBER beginnt da, wo andere Flugsimulationen aufhören!
Natürlich für C 64 Cass./Disk, CPC Cass./Disk, Atari ST, Amiga und MS-DOS.
AMIGA
Mig-27 Flogger
C64
PCVGA
ACTIVISION
SIMULATION SOFTWARE
© Computer Game Vektor Grafix 1989
Tochterunternehmen der Mediagenic GmbH.
70, 4835 Rietberg 2, Tel. 05244/408-40.
AriolaSoft GmbH.
Vertrieb Österreich: Karasoft. Vertrieb Schweiz: Thali AG.

Sehr geehrte ASM-Redaktion,
zuallererst einmal ein großes Kompliment an ihre Zeitschrift, die mir als Atari ST-Besitzer sehr gut gefällt. Seit Ausgabe 10/89 ist die ASM zwar im Preis gestiegen, doch dafür bekommt man auch einiges geboten. Hauptgrund für meinen Leserbrief waren die Kommentare von Manfred Kleimann in Ausgabe 11/89 im Vorwort und im letzten Absatz des Berichtes von der PC Show in London, in denen es heisst, daß der Atari ST, C-64 und ein paar andere Computer auf dem besten Wege nach unten wären. Beim C-64 und den anderen 8-bit Rechnern würde ich es ja noch verstehen, aber warum beim Atari ST?!?! Was genau meint Manfred Kleimann überhaupt mit diesen Bemerkungen? Heisst daß, daß es in Zukunft keine guten Spiele mehr für diese Rechner, besonders für den ST, geben wird? Mich haben diese Bemerkungen sehr erschreckt, da ich sehr gerne auf meinem Computer spiele, und dies auch in Zukunft tun möchte. Ich hoffe, daß sie mir darauf so schnell wie möglich eine Antwort geben könnten! Außerdem wollte ich noch fragen, ob sie ein gutes Textverarbeitungsprogramm für den ST kennen, das auf Farbe läuft (falls nicht, auch egal)? Zum Abschluß möchte ich noch sagen, daß ich die Idee von Paul Guillaumon, das BATMAN-The Movie Poster abzudrucken, und auch die Idee, neue Computersendungen, in denen Spiele vorgestellt werden, im Fernsehen zu zeigen, sehr gut.

Mit freundlichen Grüßen,

Ismail Suller

„Guter Grund"

Betrifft: Wir wollen ins Feedback, und dazu ist uns jedes Mittel recht, sogar ein Leserbrief. Wir zahlen sogar das Porto von 5 Buckazoids (Planet Ortega). Eure Zeitschrift ist eigentlich ganz gut, bis auf: das Vorwort, das uninteressant und langweilig ist. Das Ihnaltsverzeichnis, das völlig idiotisch aufgebaut ist, da die Riesengrafik in der Mitte zuviel Platz wegnimmt und beim Testbericht des jeweiligen Spiels auch in kleinerer Form gebracht werden könnte. Die Themen sollten in Rubriken geordnet werden (auch die Games). Spielhalle solltet Ihr abschaffen, da die Mehrheit der Leser noch nicht in eine Spielhalle darf (unter 18). Richtet stattdessen wieder die Schachecke ein. Der Megahit ist eine gute Einrichtung, die Ihr beibehalten solltet. Die Seitenzahl von 164 Seiten ist endlich angemessen, und 7,50 DM sind nicht zuviel. Euer sprachliches Niveau ist locker, und das ist gut.

Johnnie Walker/Jack Daniels

(Anm. d. Red.: Wo ein Wille ist, ist auch ein Walker (oder Arn?). Da bleibt uns ja gar nichts anderes übrig, als einen Brief zu veröffentlichen...)

„World Cup Soccer"

Begeistert war ich von der Grafik des in Heft 11/89 vorgestellten Videospiels „World Cup Soccer". Es ist meiner Meinung nach die neue Fußballspiel-Generation. Aber, wann kann man das Spiel auf dem Computer (C-64) kaufen? Ich wäre allerdings nicht bereit, 140 DM hinzublättern.

Michael

(Anm. d. Red.: Tja, in diesem Falle hast Du Pech gehabt. „World Cup Soccer" gibt's nur auf dem Sega-Mega-Drive, nix C64.)

An:
Die beste Software Zeitschrift (ASM)
Kennwort: "BEIFALL & PFIFFE"
Postfach 870
3440 Eschwege

Mich aergert es schon lange, das die Software-Firmen die C-64 Konvertierungen meistens in den Sand setzten. manche Umsetzungen waeren technisch viel besser zu machen. Anscheinend nehmen die Programmierer den 64'er nicht mehr ernst(Ausnahmen bestaetigen die Regel). Einige Beispiele waeren:

KICK-OFF
CAPTAIN FIZZ
LEONARDO
PASSING SHOT
ALTERED BEAST

Einige Programmierer aber machen sich nicht die Muehe, an Problemen oder technisch schwer realisierbaren Stellen herumzutuefteln. Die Szene bei Batman (Escape to BATCAVE) wird einfach in 2 D gelegt und fertig ist das Spiel. Der 64'er scheint sie wohl nicht mehr zu interesieren, aber er ist noch nicht tot. Er ist und bleibt nun mal der meistverkaufte Computer in Deutschland. Wenn die kommerziellen Programmierer unfaehig sein sollten (was ich allerdings bezweifle, sie geben sich bloss keine Muehe) , dann bitte ich die Leutchen, sie mal in der "legalen" Szene umzusehen ! Genug gemeckert, der Brief ist vorbei

„Volkszählung"

Ich habe mir, nachdem ich Eure Septemberausgabe durchgeblättert hatte, so meine Gedanken über Eure „Fachzeitschrift" gemacht. Das betrifft jedoch nicht verfehlte Testberichte oder Kritiken, sondern entsprang lediglich dem auf S. 28 abgedruckten Fragebogen.
Nicht, daß ich etwas gegen Fragebogen zwecks Marktforschung habe (etwas anderes ist Euer Bogen nicht, da das Hauptinteresse natürlich in dem Vertrieb der Zeitung liegt), aber, er erinnerte mich doch sehr an die Volkszählung, die ja bekanntlich scheiterte.
Intime Fragen, wie die nach dem monatlichen Einkommen, Beruf und Alter haben wenig mit der in der Headline stehenden Argumentation (Dieser Fragebogen hilft uns sehr, Wünsche und Bedürfnisse unserer Leser besser kennenzulernen und darauf einzugehen.), ASM Nov. 89 S. 28 zu tun.!!
Mir persönlich fehlte noch die in diesem Zusammenhang viel wichtigere Frage nach der Quadratmeterzahl meines WC's, und wieviel Toilettenpapier ich pro Monat meinem Allerwertesten zukommen lasse.
Okay, Spaß beiseite. Ich glaube, die ASM ist eins der meistverkauften Softwaremagazine auf dem deutschen Markt, und das wohl auch nicht ohne Grund. Aber, macht nicht den Fehler und werdet wie eine abgedroschene Kopie anderer Zeitungen, weil Ihr deren Features (wenn man das in diesem Zusammenhang überhaupt so sagen kann) übernehmt...
Zum Schluß noch eine Frage an Dich, Manfred. Dein abgedrucktes Bild in Ausg. Nr. 10/89 (S. 3) läßt Vermutungen auf Drogenkonsum aufkommen (Ränder unter den Augen, eine vage heraushängende Zunge und recht freakisches Zuwinken). Nimmst Du etwa welche??? Auch Arbeit kann süchtig machen.

TRON

(Anm. d. Red.: Klar schlagen wir über den Fragebogen zwei Fliegen mit einer Klappe: 1. wissen wir besser, was Euch wirklich interessiert, und können danach die Schwerpunkte im Heft evtl. neu bestimmen. 2. erfahren wir mehr über die Leute, für die wir die ASM Monat für Monat zusammenbasteln, z.B. auch, wieviel Geld Ihr zur Verfügung habt bzw. wieviel Ihr im Monat für Software ausgebt. Alles das hilft uns, auf Eure Bedürfnisse besser einzugehen. Im übrigen war die Beantwortung der Fragen ja eh freigestellt. Wem also Fragen nach dem monatlichen Einkommen/Taschengeld zu intim sind, der braucht sie nicht zu beantworten. Wir haben eigentlich keine Bedenken, daß wir eine abgedroschene Kopie anderer Zeitungen werden – eher haben wir die Erfahrung gemacht, daß bei uns mal „abgeguckt" wird.
Zu Deiner Frage an Manfred: Nein, Manfred ist weder drogen- noch arbeitssüchtig, sondern einfach nur ein bißchen lilablaßblau. Man kann eben nicht gleichzeitig ein Genie und fotogen sein...)

„Demo-Ecke"

Ich lese jetzt schon (erst) seit ca. 1,5 Jahren ASM und will mich auch mal zum Thema Raubkopien und Spiele äußern. Erstmal bin ich 17 Jahre und Azubi. Und ich besitze kein Original, weil ich einfach zu geizig bin, 80 DM für ein Spiel hinzublättern, das ich noch gar nicht kenne. Aber zum Glück gibt es ja die ASM, auf die man sich meistens verlassen kann, obwohl ich meine, daß manchmal die Tests zu positiv ausfallen. Nunja, daß ich kein Original besitze liegt aber auch am derzeitigen Softwaremarkt. Ich z.B. stehe total auf Wirtschaftssimulationen, aber es gibt zu wenig davon. Oil Imperium war ja ganz lustig, aber mit der Zeit wird es tierisch langweilig, oder nicht? Außerdem muß ich mich dem Brief von Scorpion (ASM 11/89) anschließen. Wo bleibt das megageile Spiel Pirates auf dem Amiga. Übrigens noch ein Verbesserungsvorschlag an die ASM: Wo bleibt Eure Demoecke für selbstgemachte Demos? Ich warte schon ganz gespannt, da ich auch ein großer Fan von Demos bin und auch großen Spaß daran habe, selbst welche zu machen. Aber sonst macht weiter so. Ich bleibe Euch treu.

Linus of the great A.L.F's

(Anm. d. Red.: Jajajaja, unsere versprochene Demo-Competition-Auswertung wartet ja schon fix und fertig darauf, endlich veröffentlicht zu werden. Nur – so um die Weihnachtszeit gibt's so viel neue Soft

daß wir den Tests immer den Vorzug geben. Wenn's wieder flauer wird, dann veröffentlichen wir die Ergebnisse, o.k.?)

„Indiana Jones"

Als ich den Indiana-Jones-Test in Ausgabe 11/89 las, traute ich meinen Augen kaum. Da meint doch dieser Mensch, welcher sich Chefredakteur nennen darf, tatsächlich, daß eine Möglichkeit zur Texteingabe wünschenswert sei. Ja, was willst Du denn, Manni? Ein Spiel, bei dem man nach jeder Texteingabe erfahren muß, daß der Computer mit dem Befehl nichts anzufangen weiß? Also, mir ist ein Adventure, welches man ohne Komplikationen spielen kann, weitaus lieber. Im Übrigen ist die Atmosphäre, wie schon von Torsten und Bernd richtig bemerkt, alles andere als undicht...

A member of Division Direct

(Anm. d. Red.: Alles Geschmackssache, sagte der Affe und biß in die Seife...- es gibt eben Leute, die spielen lieber Adventures mit freier Texteingabe und wiederum andere, die ziehen Icons oder andere vorfabrizierte Eingabemöglichkeiten vor. Jeder kann sich doch die Games aussuchen, die dem eigenen Geschmack entsprechen. Wenn Manni also meint, freie Texteingabe hätte ihm besser gefallen, dann ist das doch weiter nicht tragisch, oder?)

„Special 1"

Ich würde es begrüßen, wenn Sie die nächste ASM-Special dem Secret Service widmen könnten. In diesem sollten Sie Ihr Hauptaugenmerk auf die Lösung der schwierigen Strategiespiele, Adventures und Rollenspiele legen. Tips für Action- und Geschicklichkeitsspiele sollten nur wenige abgedruckt werden.

Ralf Schwerdtfeger, München

„Preiserhöhung, LBS und Batman"

Hallo, Ihr ASM-Redak„teure", „teure" deshalb, weil ich es sehr bedaure, daß die beste Computerzeitschrift jetzt 1 DM mehr kostet (woher soll ich denn das ganze Geld nehmen). Aber weil die Zeitschrift sehr gut ist, bemühe ich mich, jede Ausgabe seit 7/89 zu bekommen. Ja, Ihr habt richtig gelesen, erst seit Juni/89. Aber trotzdem erlaube ich mir, ein Urteil zu fällen. Denn das Leserbrief-Bastel-Set (LBS) aus 11/89 versaut doch das ganze Feedback. Also, laßt „Scheiß" raus. So erleichtert Ihr mir das Lesen und ich spare Taschengeld, wenn Ihr weniger Seiten druckt. Nun noch eine Bitte: Druckt doch bitte mal das Batman-Emblem in Postergröße. Ich und manche meiner Freunde sind nämlich sehr große Batman-Fans...

TGF

GEHT DER ATARI ST DEN BACH RUNTER ?

(zu Ausgabe 11/89)

Die ASM ist eigentlich eine sehr aktuelle und mit viel Inhalt versehene Zeitung. Aber auf Grund eines Messe-Eindrucks die Behauptung aufstellen zu können, der ATARI ST werde 1990 vom Markt der Unterhaltungselektronic verschwinden ist doch sehr gewagt. Wo bleibt da die Sachlichkeit ?

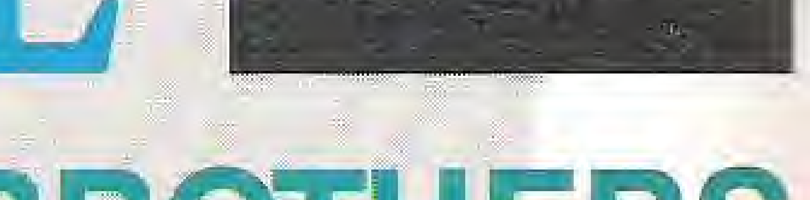
1. Der ST ist zu einem echten "Bestseller" geworden. Alleine in der BR Deutschland sind in den Jahren 86/87/88 über 320.000 Modelle verkauft worden (1988: über 130.000).
   Unter diesen Besitzern befinden sich "Gelegenheitsspieler", Anwender, verspielte Bosse und natürlich Spielefreaks.
   Auch in England und Frankreich erzielte der ST Erfolge.
   (Quelle: ATARI Pressekonferenz zur CeBIT 89')
2. Die Zukunft sieht weiterhin gut aus da ATARI alle neuen Modelle (bis auf PC und ATW) auf die ST-Serie aufbaut. So sind z.B. der STE und der TT aufwärtskompatible. Der STE wird auch auf einen enormen Kundenkreis treffen mit Stereosound, etwas höherer Geschwindigkeit (durch TOS 1.6 und Blitter), einer Palette von 4096 Farben und vier Joystickports.
   Commodore hingegen bringt Gerüchte um den Amiga- (auch ein guter Computer) Konkurrenten C 64 III ins Spiel.
3. Schlichtweg absurd ist die Behauptung, wenn man beim Durchblättern der ASM feststellt, wieviele neue Spiele von der PC-Show für den ST herauskommen (Hard Drivin', Goldrunner IIID, Chambers of Shaolin ...). Auch in Zukunft werden viele Automaten-Umsetzungen für den ST erscheinen, da die ATARI-GAME-CORP. und deren Tochterfirma TENGEN zusammen mit DOMARK mit ATARI computer verbunden sind (ATARI-GAME-CORP. und ATARI computer waren vor 1985 noch eine Firma).

Der ST , als auch der Amiga sind schon zuweit verbreitet, um innerhalb der nächsten 1-2 Jahre in die " 2. Bundesliga " absteigen zu können.

Torsten Oster



LEUTE VON HEUTE



Ein Interview mit den BITMAP BROTHERS

10.11.1989, 10.50 Uhr, Köln, die erste AMIGA-Only-Show, genannt AMIGA'89, beginnt! Menschenmassen drängeln vor den noch geschlossenen Kartenhäuschen, dann: ein Schrei aus tausend Kehlen! Die erste Eintrittskarte ist verkauft. Manfred, Gabi und meine Wenigkeit (Torsten O.) schieben sich durch die jubelnde Menge vor dem Eingang, und sie schaffen es, mit Hilfe des Presseausweises unverwundet(!) in die Messehalle 6 des Kölner Messegeländes zu kommen. Hier und dort ein paar Stimmen „Ey, das sind ja welche von der ASM", „Guck mal, das ist Manfred Kleimann", „Hallo Manni" usw., wodurch die Laune der drei ASMler gleich gesteigert wird. Erster „Pitstop" ist der riesige ARIOLA-Stand, an dem zuallererst die Ex-Kollegen Martina Strack begrüßt wird. Dort sind auch die meisten englischen Companies vorzufinden. Irgendjemand hatte das Gerücht in die Welt gesetzt, daß die BITMAP BROTHERS am Stand von MIRRORSOFT sein sollten. Diese Tatsache veranlaßte mich selbstverständlich sofort, der Sache auf den Grund zu gehen. So begab ich mich in Richtung MIRRORSOFT, wo sich tatsächlich zwei der drei berühmten „Brothers" aufhalten, nämlich ERIC MATTHEWS und STEVEN KELLY. Beide sind gerade fleißig am XENON II spielen, denn am Nachmittag soll ein XENON-II-Wettkampf zwischen AMIGA-Freaks und den BITMAP BROTHERS stattfinden. Als Eric und Steven genug „trainiert" haben, begeben wir uns ins Messe-Restaurant, um ein wenig über neue Produkte, Gerüchte usw. zu plaudern. Was ich den BITMAP BROTHERS während des Gesprächs aus der Nase ziehen konnte, könnt Ihr im folgenden Interview nachlesen.

ASM: Hallo, Steven und Eric, ihr seid ja in der Computer-Szene mittlerweile ziemlich berühmt, sagt mir doch einfach mal, wie ihr überhaupt in dieses relativ junge Business reingeraten seit?

Eric: Ich rede jetzt einfach mal für uns beide, O.K. Eigentlich begann die ganze Sache schon in den „Kinderjahren" der Computerei, nämlich so ungefähr 1982, zu der Zeit besaß Steven 'nen ZX 81, tippte auf der good ol' Folientastatur vor sich hin und eignete sich dabei die ersten Basic-Kenntnisse an. Bald darauf beschäftigte er sich etwas intensiver mit dieser „Maschine" und erlernte die Kunst des Assemblerprogrammierens. Anfang '83 kam dann der Speccy auf den Markt, und Steven besorgte sich auch gleich so'ne Kiste. Nach einer kurzen Einarbeitungszeit begann er, die ersten Games auf diesem System zu entwickeln, und zwar für PSION. Steven bewies sein Können an mehreren Spielen (MATCHPOINT TENNIS, CHEQUERED FLAG) mit sehr positiven Erfolg, was dazu führte, daß auch andere Firmen auf ihn aufmerksam wurden. Ja, so begann eigentlich alles.

ASM: Nun gut, jetzt wissen wir, wie ihr „eingestiegen" seid, doch wie kamt ihr dann zum ST?

Eric: Das dauerte allerdings noch 'n bissl länger. Bevor es den ST überhaupt zu sehen gab, war schon ein anderer 16-Bit-Compi erhältlich: Nämlich der Sinclair QL, und für diesen programmierte Steven ein umfangreiches Grafik-Paket (ebenfalls für PSION), das allerdings nur für den internen Gebrauch gedacht war. 1985 kamen die Jungs von EIDERSOFT auf uns zu und wollten ein Karate-Spielchen für Atari ST und den QL. Steven sagte sofort begeistert zu, denn vom ST hatte er ja schon viel gehört. Leider stand uns damals kein ST zur Verfügung, so daß EIDERSOFT uns einen stellen mußte (he, he, he). Steven begann Mitte '85 mit der Programmierung von ST-KARATE, allerdings nicht aufm ST sondern auf dem QL, denn den ST kannte er noch überhaupt nicht. Für die Umsetzung von ST-KARATE auf den ST benötigte Steven seinerzeit drei Monate.

ASM: Hört sich alles recht interessant an, aber ihr müßt auch zugeben, daß ST-KARATE nicht gerade zum Besten gehörte, auch wenn es nicht viel mehr fürn ST gab.

Steven: Komm, komm, so schlecht war's doch auch wieder nicht (und lacht). Außerdem ist und bleibt das Original des ST-KARATE (QL-KARATE) das einzige Beat-em-up für den QL!

ASM: O.K., wie lief's nach ST-KARATE?

Eric: Danach lief ersteinmal 'ne ganze Zeit nichts, jawohl absolutely nothing, bis auf ein paar Kleinigkeiten jedenfalls.

Steven: Und im Januar 1987 kam uns die genialste Idee seit Menschengedenken: KELLY X!

ASM: Ja, das kann man wirklich sagen, KELLY X bzw. XENON ist eines der edelsten Ballerspiele

für die 16-Bit-Kisten. Wie lange benötigtet ihr für die Erstellung von KELLY X? Und warum hieß es im Nachhinein eigentlich XENON?

Eric: Allzulange benötigte Steven nicht, im September '87 gingen die ersten fertigen Fassungen an MASTERTRONIC raus. Leider gab es derzeit bei dieser Company ein „Schwarzes Schaf", das KELLY X an die Cracker rausgab. Aus diesem Grund nannten wir es auch XENON, als es im Januar '88 erschien.

ASM: Ist ja hart. Doch nichtsdestotrotz schlug XENON ein wie eine Bombe. Leider ist der Schwierigkeitsgrad bei XENON meiner Meinung nach etwas zu hoch angesetzt, denn ohne unendliche Leben hätte ich es nie durchspielen können.

Steven: Tja, Übung macht den Meister.

Eric: Selbst Schuld, ha ha ha!

ASM: Nach XENON folgte ja bekanntlicherweise SPEEDBALL. Wie lange habt ihr daran gesessen?

Eric: Die Entwicklung von SPEEDBALL verschluckte exakt acht Monate unseres Programmiererdaseins.

ASM: Wann kam euch die Idee zu XENON II?

Eric: Mit dem Konzept von XENON II begannen wir Anfang 1989, zur selben Zeit breiteten sich auch die ersten Gedanken zu CADAVER, dem neuen Spiel, in unseren Grauen Zellen aus. Von da an waren wir jeden Tag mit dem Konzeptionieren der beiden Games beschäftigt. Den Hauptteil der Konzeptionierung von XENON II übernahm ich, während Steven schon mit der Programmierung von CADAVER begann.

ASM: Ach so, also habt ihr XENON II nicht selbst erstellt, weil einfach keine Zeit dazu da war?

Eric: Genau, so ist es.

ASM: Sagt mal, wer ist eigentlich für die absolut megamäßigen Grafiken von XENON II zuständig gewesen, denn ich habe selten so gute Grafiken in einem Shoot-em-up für ST oder Amiga gesehen?

Eric: Danke für das Lob, wir haben da einen ganz besonders begabten Grafiker aufgetrieben. Er heißt Mark Coleman und zeichnete auch schon die SPEEDBALL-Grafiken. Im Moment sitzt er an den Grafiken von CADAVER, und ich verspreche dir, daß diese mindestens so gut werden wie die von XENON II!

ASM: Das hört sich ja alles recht vielversprechend an. Doch da fällt mir gerade noch etwas ein, wer kam auf die verrückte Idee, als musikalische Untermalung einen Hip-Hop-Song zu nehmen?

Eric: Das ist relativ easy zu erklären, denn zu der Zeit, als die Leute von ASSEMBLY LINE mit XENON II beschäftigt waren, erschien gerade die neue Platte von BOMB THE BASS, und wir waren von ihrem Stück MEGABLAST sofort begeistert, also fragten wir Martin Heath von RHYTHM KING, was er davon halten würde, dieses Stück in ein Computerspiel zu integrieren. Martin war hellauf begeistert, als wir ihm diesen Vorschlag unterbreiteten, denn er ist ein Computerfreak mit Leib und Seele, besitzt er doch neben ST und Amiga noch diverse Achtbitter. Also fragte Martin am nächsten Tag Tim Simenon, den Kopf von BOMB THE BASS, und der fand's ebenfalls abgefahren und sagte spontan zu. Aus diesem Grund enthält XENON II den Hip-Hoppigen Sound. Wer weiß, vielleicht werden wir unserem nächsten Game auch wieder 'nen Hip-Hop-Sound verpassen.

ASM: Gut, gut, jetzt wissen wir ja 'ne ganze Menge über euch und eure „alten" Produkte, doch wobei handelt es sich bei CADAVER?

Eric: CADAVER wird ein Rollenspiel mit sehr umfangreichen Actionsequenzen, denn bei den meisten Role-Playing-Games kommt zu schnell Langeweile auf, aber mehr wird noch nicht verraten.

ASM: Wer macht eigentlich die Umsetzungen auf Amiga bzw. PC, denn all' Eure Games gibt's ja auch für diese Systeme?

Eric: Für die Umsetzungen ist der dritte aus unserem Bunde, Mike Montgommery, zuständig, er kümmert sich primär um AMIGA-Konvertierungen, die aber nicht nur 1:1 'rübergezogen sondern entsprechend der Leistungen angepaßt werden.

ASM: So, langsam aber sicher müssen wir uns dem Ende zuwenden, doch eine Sache, die wurmt mich schon die ganze Zeit über: Was machst Du, Eric, eigentlich bei den BITMAP BROTHERS?

Eric: Das hast Du doch jetzt erfahren, oder?

ASM: Na gut. Macht ihr eigentlich noch andere Sachen, außer am Computer zu spielen bzw. - programmieren?

Steven: Nee, keine Zeit, na ja, wenn ich mal Freizeit haben sollte, gehe ich gerne Spazieren oder höre Musik (Tangerinde Dream, Elvis Costello, New Order).

Eric: Also, besonders gerne, und ich glaube, da spreche ich für uns alle, gehen wir auf Kosten von Mirrosoft Essen und trinken „lot of" Champagner auf deren Rechnung (beide lachen sich halb tot). Ansonsten interessiere ich mich für Musik (Bomb the Bass, Tone Loc, New Order) und für Hunde- und Pferderennen.

ASM: Ich bedanke mich ersteinmal recht herzlich für dieses sehr aufschlußreiche Gespräch und wünsche euch weiterhin viel Erfolg mit euren Games, take care und Tschüß...

Torsten Oppermann



Steven (links) und Eric auf der Amiga '89.



Zwei Drittel der Bitmap-Brothers standen uns Rede und Antwort.

FÜHRERSCHEIN BESTANDEN!

Programm: Hard Drivin', **System:** ST (angeschaut), Amiga, C-64, Amstrad, Spectrum, IBM-PC, **Preis:** ca. 65 Mark (ST), **Hersteller:** Domark/Tengen, London, England, **Muster von:** Bomico, Frankfurt.

Während Manfred noch das Lenkrad suchte, hatte Torsten **HARD DRIVIN'** von **DOMARK** bereits durchgespielt. Ganze 15 Minuten benötigte er, um sich zu qualifizieren, die Stunt-Strecke erfolgreich zu durchfahren und den computergesteuerten „Phantom Photon" hinter sich zu lassen. Torsten – ein Genie? Ein durchtrainierter Hard Driver? Oder ist es unter Umständen vielleicht zu einfach, das Game zu beherrschen? Mit Sicherheit solltet Ihr das mal selbst antesten, denn ich (Manfred) hatte da schon erheblich größere Schwierigkeiten, letztlich als „Hard Driver" gefeiert zu werden. Und wenn wir schon mal bei den Negativ-Punkten sind: Die Steuerung über den Stick ist sehr ungenau; man sollte der Maus den Vorzug geben.



Über diese Brücke mußt Du springen: Aber Vorsicht: nicht zu schnell angehen!

HARD DRIVIN' wurde in den Staaten eigentlich nur zu dem Zweck entwickelt, Fahrschüler auf die „Widrigkeiten" des Straßenverkehrs vorzubereiten. Später kam dann zunächst eine Stunt-Strecke hinzu, bevor man mit Haut und Haaren auf den Game-Gedanken „abfuhr". Und es ging abermals weiter: In den Spielhallen stand sie dann plötzlich da: die wohl beste Fahrsimulationsmaschine, an der ich bislang gesessen habe. Mein Gott, was habe ich da an Münzen eingeworfen! Um so erfreuter nahm ich zur Kenntnis, daß es in Sachen HARD DRIVIN' noch einen Schritt weiterging: Die Heimcomputer-Fassungen haben uns erreicht und werden die Wohn-, Spiel- und Kinderzimmer wohl überfluten! Die Macher: Die 16bit-Versionen stammen von **Jürgen („Star Wars") Friedrich**, während **Binary Design** für die 8bit-Varianten sorgte.

Bereits im Anfangs-Menü erkennen wir, welch' gute Arbeit der Jürgen für DOMARK geleistet hat. Peinlichst genau wurde Automatengrafik studiert und übernommen. Man wähle nun über die Taste „O" (steht für Option, aber leider nicht in der Anleitung!) die Maussteuerung an, weil diese die effektivste ist. Wer zu faul zum Schalten ist (wie ich in diesem Falle), geht aufs Automatikgetriebe. Nun kann's eigentlich schon losgehen...

Wir erkennen uns vor einer Horde anderer Verkehrsteilnehmer (Sportwagen, normale Pkw und einige Trucks), die auf das Ampelzeichen „Grün" warten. Schwupp, sind se weg – und ich hinterher. Nach 'ner Zeit begreife ich, daß ich mich ein bisserl beeilen muß, wenn ich die



Fotos: alle ST

Qualifikations-Runde zum „Großen Preis von DOMARK" innerhalb der vorgegebenen Zeit von 1:59 min schaffen will. Zum zweiten stelle ich fest, daß hier Linksverkehr herrscht (logisch, wie bei der Automaten-Version). Gelange ich nun ohne „Umschleife" zum „Checkpoint Charlie", so erhalte ich einen weiteren Zeitbonus. Im Ziel angekommen, erfährt man nun, ob man ein echter „Harder" ist und ob's auf zur Stunt-Strecke geht. Also, absolvieren wir nun Teil zwei des Ganzen – wir begeben uns auf Colt-Sievers-Lieblings-Piste. Gleich nach dem Hinweis-Schild auf 60 Meilen pro Stunde runterschalten und nach rechts abbiegen. Zunächst an 'ner Scheune vorbei und dann ab mit Carracho auf die (hochgezogene) Brücke. Aufgepaßt! Fahrt Ihr zu schnell über die „Domark-Gate-Bridge", landet Ihr recht unsanft auf dem asphaltigen Terrain; es macht klirr; die Windschutzscheibe zerplatzt, und Ihr bekommt eine erneute Chance. Der Zeitverlust allerdings ist erheblich. Schaffen kann man's zwar immer noch, aber zu den echten „Hard Drivers" gehört Ihr dann nicht mehr. Nächste Stationen: Der Looping. Auch hier sollte man möglichst die Ideal-Linie finden (nicht schlenkern oder „fahrig" werden!), um mit etwa 70 Meilen durch die Schleife zu kommen. Aufs richtige Timing kommt's halt an. Es folgt dann die Steilkurve, die relativ leicht zu nehmen ist, falls man sich nicht verschaltet oder zu stark beschleunigt... Teil drei des Rennspaßes besteht aus der Wettfahrt mit dem Compi-eigenen PHANTOM PHOTON. Torsten hat es geschafft, das blaue Etwas in einer Zeit von 1:27 abzuhängen und noch vor vorgebenen Zeit von 1:35 vor dem Phantom die Ziellinie zu überqueren. Tolle Leistung, Torsten! Ach, warum eigentlich noch viel zu HARD DRIVIN' sagen: „Seeing is Believing"! Selbst in die Karre gesetzt, und ab über die Parcours! Von der technischen Seite ist an diesem Produkt wahrlich nichts auszusetzen: Die 3D-Grafik ist vom Allerfeinsten; die Animation der „ausgefüllten Vektor-Verkehrsteilnehmer„ ist spitze; das Scrolling praktisch grätenfrei; die Staffage (Häuser, Brücken, Berge und vieles andere mehr) ausgezeichnet dargestellt. Der Jürgen hat sich irre gut an die Automaten-Fassung gehalten und ein Game ermöglicht, daß in die Ahnenreihe der Software-Titel eingehen wird. „Wäre die Steuerung etwas präziser, die Strecken etwas vielfältiger und das Game nicht gar so einfach durchzuspielen, hätte der MEGA-Hitstern hier gestanden!", meinte Torsten. Ich jedenfalls bin der Meinung, daß der Siegeszug dieses Spiels genauso wenig zu bremsen ist, wie meine persönliche Begeisterung!

Manfred Kleimann

ASM Hit

»HARD DRIVIN' – technisch brillant und hochinteressant. Ein superirres Fahrgefühl!«



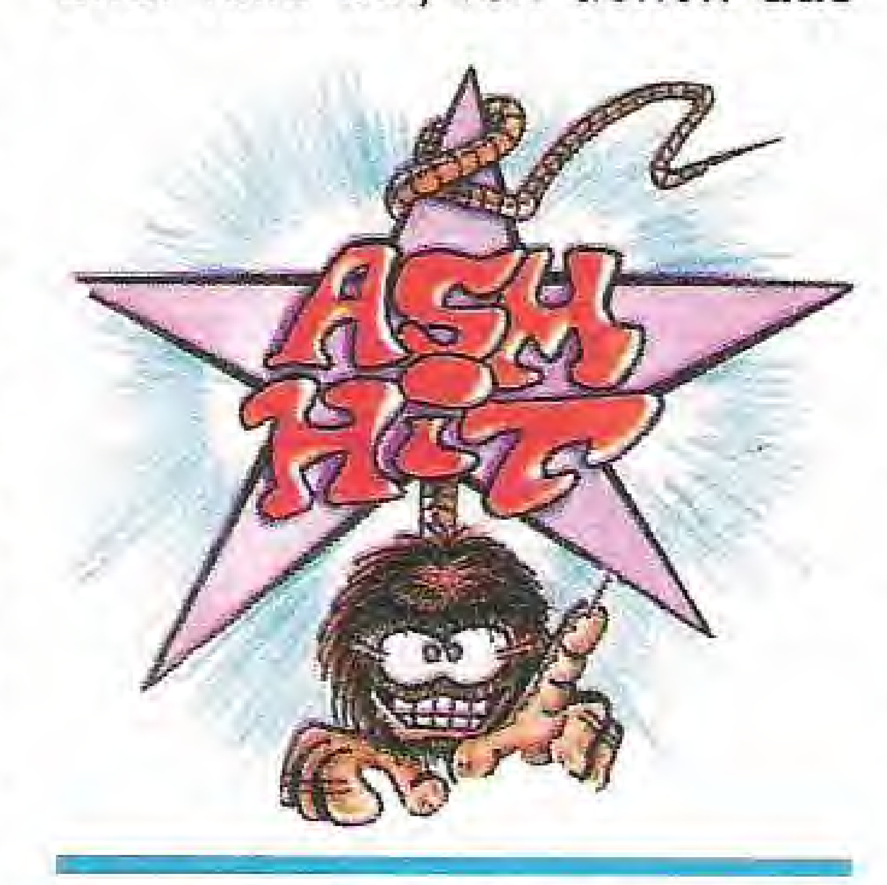


Grafik	11
Sound	Geräusche
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	10

Kristallschieberei

Programm: Infection, **System** Atari ST, Amiga, PC im Januar, **Preis:** ca. 20 Mark, **Hersteller:** 16 Blitz, **Muster von:** Virgin/Mastertronic.

Wie ein Blitz schlug Ende September die Meldung ein, **VIRGIN/MASTERTRONIC** beabsichtige, ein Billiglabel mit Namen **16 BLITZ** (Nomen est Omen) für ST, Amiga und PC ins Leben zu rufen, für dessen einzelne Produkte der Käufer nicht mehr als 20 Mark zu berappen haben sollte. Ungläubiges Staunen löste darüber hinaus die Nachricht aus, daß neben zahlreichen Wiederveröffentlichungen auch neue, eigenständige Spiele ins Programm aufgenommen werden sollten. Nicht wenige Branchenkenner fragten sich, was man denn angesichts der üblichen Preise von 60 bis 70 Mark überhaupt erwarten dürfe. Alte Ideen, unzulänglich umgesetzt und schlecht verpackt? Nicht unbedingt, wie **INFECTION** beweist. INFECTION ist eine Art computerisiertes Brettspiel, das in seinem Aufbau etwas an Klassiker wie *Othello* erinnert. Gespielt wird auf einem 8 x 8 Felder großen Brett, auf dem jeder der bis zu vier Teilnehmer Kristalle hin und her bewegt. Zu Beginn befindet sich in jeder Ecke ein Stein. Dieser kann auf zwei Arten neu plaziert werden: Entweder, man verläßt mit ihm die Ausgangsposition und setzt auf eines der angrenzenden Felder, oder man splittet ihn in zwei Teile auf, von denen das



»'Kristallklar' – INFECTION ist ein Hit!«

neue ebenfalls auf einem der angrenzenden freien Quadrate untergebracht werden kann. Wann immer ein Spieler ein Feld für sich in Beschlag nimmt, nehmen die auf den umliegenden Feldern liegenden Steine seine Farbe an. Ziel ist es deswegen auch, den Gegner vom Brett zu verdrängen. In höheren Leveln werden manche Positionen bereits vor Anfang einer Partie von Metallblöcken besetzt, die nicht eingenommen werden können. Dies macht neue Strategien und Taktiken erforderlich, die man am besten durch Betrachten einer Demo-Begegnung zwischen Computerspielern auskundschaftet. Wer möchte, kann mittels des eingebauten Editors selbst gestalterisch tätig werden und seine Entwürfe auf Diskette sichern.
INFECTION gehört, wie der Vorjahresrenner *Tetris*, zu der Sorte von Programmen, deren Regeln man zwar in wenigen Minuten erlernt, die einen aber monatelang an den Bildschirm fesseln können. Vor allem in einer Gruppe von vier Mitspielern macht es diebischen Spaß, die mühevoll aufgebauten Konstruktionen der Gegner mit ein oder zwei Zügen zunichte zu machen. Der Computer ist auf den niedrigeren Schwierigkeitsstufen schon bald kein ernstzunehmender Herausforderer mehr, wartet später jedoch mit einer Reihe sehr cleverer Variationen auf. Was die ästhetische Seite anbelangt, ist INFECTION zwar schlicht, aber keinesfalls schlecht: Die Grafik ist der Idee entsprechend funktionell und übersichtlich, und wer Wert auf musikalische Begleitung beim Training seiner grauen Zellen legt, wird von sphärischen David-Whittaker-Klängen eingelullt (und manchmal zu unüberlegten Reaktionen verführt).
Als lustige Beigabe kann man sich im Auswahlbildschirm der Amiga-Version, der von einer eindrucksvollen Animation begleitet wird, als Meister der Mausbedienung versuchen und selbst Muster in den ungezügelten Farbenstrom pinseln. Diese Kreationen werden leider bei jedem Bildschirmaufbau gelöscht und sind deswegen sehr vergänglich. INFECTION selbst jedoch ist keineswegs vergänglich und hat schon jetzt seinen Platz unter den besten Denkspielen aller Zeiten sicher.

Klaus Vill

Grafik	**8**
Sound	**8**
Spielablauf	**10**
Motivation	**11**
Preis/Leistung	**10**

Kirk – die fünfte?

Programm: Star Trek V, **System:** IBM PC (VGA, EGA), Macintosh, Atari ST, Amiga, **Preis:** ca. 120 Mark (PC, MAC), ca. 100 Mark (ST, Amiga), **Hersteller:** Mindscape, **Muster von:** Mindscape.

Die Abenteuer des Raumschiffes Enterprise gehörten in den 60er und 70er Jahren zu den wenigen Lichtblicken im ansonsten öden Unterhaltungsprogramm des öffentlich-rechtlichen Fernsehens. Anfang der 80er Jahre machten sich Captain Kirk und Konsorten auf, die Erforschung der Galaxis mit erheblich höherem produktionstechnischen Aufwand auf der Kinoleinwand fortzusetzen. Die fünfte Folge der Trekkie-Saga bildet jetzt den thematischen Hintergrund der grafisch opulenten Weltraum-Odyssee **STAR TREK V** von **MINDSCAPE**.
Die Handlung des Spieles hält sich weitestgehend an die Zelluloid-Vorlage: Der abtrünnige Vulkanier Sybock hat die Enterprise mit telekinetischen Tricks gekapert und steuert den Kreuzer mit Höchstgeschwindigkeit auf die sogenannte „große Barriere" zu, hinter der er den Aufenthaltsort eines gottähnlichen Wesens vermutet. In diesem Augenblick nähert sich ein, selbstredend feindliches, Klingonen-Schiff, das alle erdenklichen Anstalten macht, die Enterprise zu pulverisieren.
Als Captain Kirk haben Sie die Aufgabe, Scottie, Uhura und den unvermeidlichen Mr. Spock an einen sicheren Ort zu bringen, wo diese in Verhandlungen mit dem spirituell begabten Bösewicht treten sollen. Mit Unterstützung des umfangreichen englischsprachigen Handbuchs übernehmen Sie die Kontrolle auf der Kommandobrücke. Als lebensnotwenig erweist sich die Beherrschung der Waffensysteme; als da wären: die Phaser, Photonen-Torpedos und Schutzschilde, die alle über eigene, komplexe Steuermechanismen verfügen, und deren Stärke und Verfügbarkeit in einer Balkengrafik dargestellt wird. Desweiteren können vor einer Entscheidung eine ganze Reihe von Statusreports aufgerufen und andere Besatzungsmitglieder um Rat gefragt werden. Es ist zum Beispiel auch möglich, spezielle Aufgaben (Überwachung, Verteidigung und Reparaturen) an die Crew zu delegieren, die diese dann unabhängig ausführt.
Was das Genre angeht, entzieht sich STAR TREK V geschickt jeglicher Kategorisierung. Von Szene zu Szene wechselt das Spiel zwischen Geschicklichkeitstests, Weltraumschlachten und Adventure-Einsprengseln, wobei das eigentliche Spiel dank der durchdachten Gesamtstruktur niemals aus den Augen verloren wird.
Ihre erste Aufgabe besteht darin, Ihr Schiff sicher durch einen Asteroiden-Gürtel zu führen, was, um einen hinkenden Vergleich zu bemühen, entfernt an den Activision-Klassiker *Master of the lamps* erinnert, durch die ausgefeilte Steuerung aber vor völliger Trivialität bewahrt wird. Nebenbei können Sie noch versuchen, vorbeifliegende Delithium-Partikel an Bord zu beamen, um die Energievorräte aufzufrischen. Strategische Planung wird erforderlich, wenn die Klingonen Ihr Flugobjekt mit einem elektromagneti-



»Kirk und Co. auf Hitkurs!«

schen Feld umgeben, das exakte Navigation erfordert, um den Widersachern zu entwischen.
Übrigens: Nicht die gesamte STAR TREK V-Handlung findet auf der Enterprise statt. Unter anderem werden Sie vom Klingonenführer Klaa zum Faustkampf auf dem Planeten Sha Ka Ree herausgefordert oder auf anderen Planeten mit der Suche nach nützlichen Gegenständen beauftragt.
Man mag von den religiös überfrachteten Lichtspielergüssen der Kinoserie halten, was man will, das vorliegende Spiel jedenfalls braucht sich hinter den Vorbildern nicht zu verstecken. Der Vorspann, in dem die bisherigen Ereignisse rekapituliert werden, erinnert an Lucasfilm-Produktionen wie *ZakMkKraken*, nur daß hier wirklich einmal die Möglichkeiten der Hardware ausgeschöpft werden. Unter VGA erreichen die zahlreichen digitalisierten Bilder mit ihren 256 Farben beinahe Fotoqualität. Auch im eigentlichen Programm wird der Anwender nicht enttäuscht: Die Standgrafiken der einzelnen Akteure sind exzellent, und die verschiedenen Action-Sequenzen mit stilvoller 3D-Grafik (beziehungsweise fließend animierten Figuren) eine Augenweide. Wer die Möglichkeit hat, seinen PC bei der Abarbeitung des Programmes zu bremsen, sollte dies auch tun, da hierdurch der Schwierigkeitsgrad merklich gesenkt wird. Besitzer eines eher schlappen XTs mit EGA-Karte bekommen immer noch ansehnliche Bilder zu Gesicht, die mühelos mit ST oder Amiga konkurrieren können, was man vom erwartungsgemäß schlichten Sound nicht unbedingt behaupten kann.
Mindscape ist es mit STAR TREK V gelungen, der Weltraumsaga eine digitale Interpretation angedeihen zu lassen, wie sie gelungener nicht sein könnte. Monatelanger Spielspaß ist garantiert.

Klaus Vill

Grafik (VGA)	**11**
Grafik (EGA)	**10**
Sound	**4**
Spielablauf	**10**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**

Geisterstunde



Hier wird's zum erstenmal schwierig (ST)

Programm: Ghostbusters II, **System:** Atari ST (gespielt), Amiga, Schneiderlein, C-64, Speccy, **Preis:** Zwischen 35 und 85 DM, **Hersteller:** Activision, England, **Muster von:** Activision, England.

If there's something strange in you neighbourhood, who you gonna call? GHOSTBUSTERS! Sie sind wieder da, die Geisterjäger, die alles, was nach Schleim aussieht, plattmachen. **ACTIVISION** hat sich die Rechte an der Umsetzung des Zelluloid-Teils gesichert und bringt rechtzeitig zum Kinostart des Films **GHOSTBUSTERS II** das gleichnamige Spiel auf den Markt. Ein paar Worte zur Story: Die Ghostbusters existieren eigentlich nicht mehr, denn seit der letzten Armada, bei der alle Geister verjagt und der Marshmellowman vernichtetet wurde, haben sie keine Aufträge mehr und verkaufen sich als Clowns für Kinderparties usw., mit eher mäßigem Erfolg.
Dann geschieht endlich wieder etwas Mysteriöses, in dem Kind von Dana Barret steckt irgendetwas Seltsames, so machen sich die Ghostbusters daran herauszufinden, was mit dem Baby lossein könnte. Als die Jäger bemerkten, daß es etwas Geistermäßiges ist, wird das Kind von dem Besitzer des Museum of Art entführt...

Das Spiel hält sich sehr genau an den Film und ist in drei Abschnitte unterteilt, die den Hauptteil des Films ausmachen.
Part one führt uns in die übelriechenden Abwasserkanäle, wo wir uns eine Schleimprobe besorgen müssen. Wir seilen uns dazu hinab in tiefste Tiefen und müssen auf dem Weg zum Schleim diverse Gegenstände einsammeln, mit deren Hilfe unsere Energie und Schußkraft aufgefrischt wird. Schußmäßig haben wir drei verschiedene Möglichkeiten, den Proton beam, die PKR bomb und das PKR shield, ohne diese ist es auch kaum möglich, sich die fiesen Geister vom Hals zu halten. Unten angekommen besorgen wir uns schnell eine Probe des roten Schleims (der ist nämlich nicht mehr grün wie im ersten Teil). Danach geht's wieder durch den engen Schacht hinauf ans Tageslicht.
Es folgt Part two: In diesem Abschnitt läuft es absolut filmidentisch ab. Die Ghostbusters befinden sich in der Krone der Freiheitsstatue und haben ein spezielles Gerät entwickelt, mit dessen Hilfe sie die nette Dame steuern können. Die Fackel wird umfunktioniert zu 'ner Waffe, und los geht die Ballerei. Wir müssen uns hier auf dem Broadway marschierend in Richtung des Museums of Art begeben, denn dort hält sich Janosz, der Obermiesling mit seinem Handlanger und dem entführten Baby auf. Der Screen scrollt horizontal, und wie in vielen Ballerspielen laufen wir nach rechts und ballern alles ab, was nicht niet- und nagelfest ist. Um unsere Energie aufzufrischen, schicken wir das Volk, das uns hinterherläuft, nach vorne (Space drücken), damit es Schleim aufsammelt. Im Museum angelangt erwartet uns der dritte und letzte Teil dieses Tie-ins: „The final battle" sozusagen, hierbei müssen wir uns zweier lästiger Gestalten entledigen, nämlich Janosz' und seines Handlangers Vigo. Vigo hält das Baby Oscar im Museum fest, denn Janosz kann nur in menschlicher Gestalt erscheinen, um noch mehr Unheil anzurichten. Bis um 0:00 Uhr müssen wir gesiegt haben, da sonst die Verkörperung Janosz' in Baby Oscar perfekt ist.
Alle Grafiken sind durchweg gelungen, und das Scrolling im ersten sowie im zweiten Abschnitt ist auch nicht zu verachten. Hervorragend animierte Sprites verschönern das Erscheinungsbild noch zusätzlich. Der Soundtrack ist geradezu fantastisch, handelt es sich hierbei doch tatsächlich um den Original-Ghostbusters-Soundtrack von Ray Parker Jr. in toller Digi-Machart! Das Gameplay ist ebenfalls sehr spaßig und durchdacht, bietet aber leider nicht allzuviel Neues, doch zum ASM-HIT hat's leider nicht ganz gereicht. Abschließend bleibt zu bemerken, daß GHOSTBUSTERS II eine gelungene Versoftung des Kinohits darstellt, die mit Sicherheit in die Charts kommen wird. I'm afraid of no ghost!

Torsten Oppermann

Grafik	**10**
Sound	**10**
Spielablauf	**9**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**9**

TUSKER

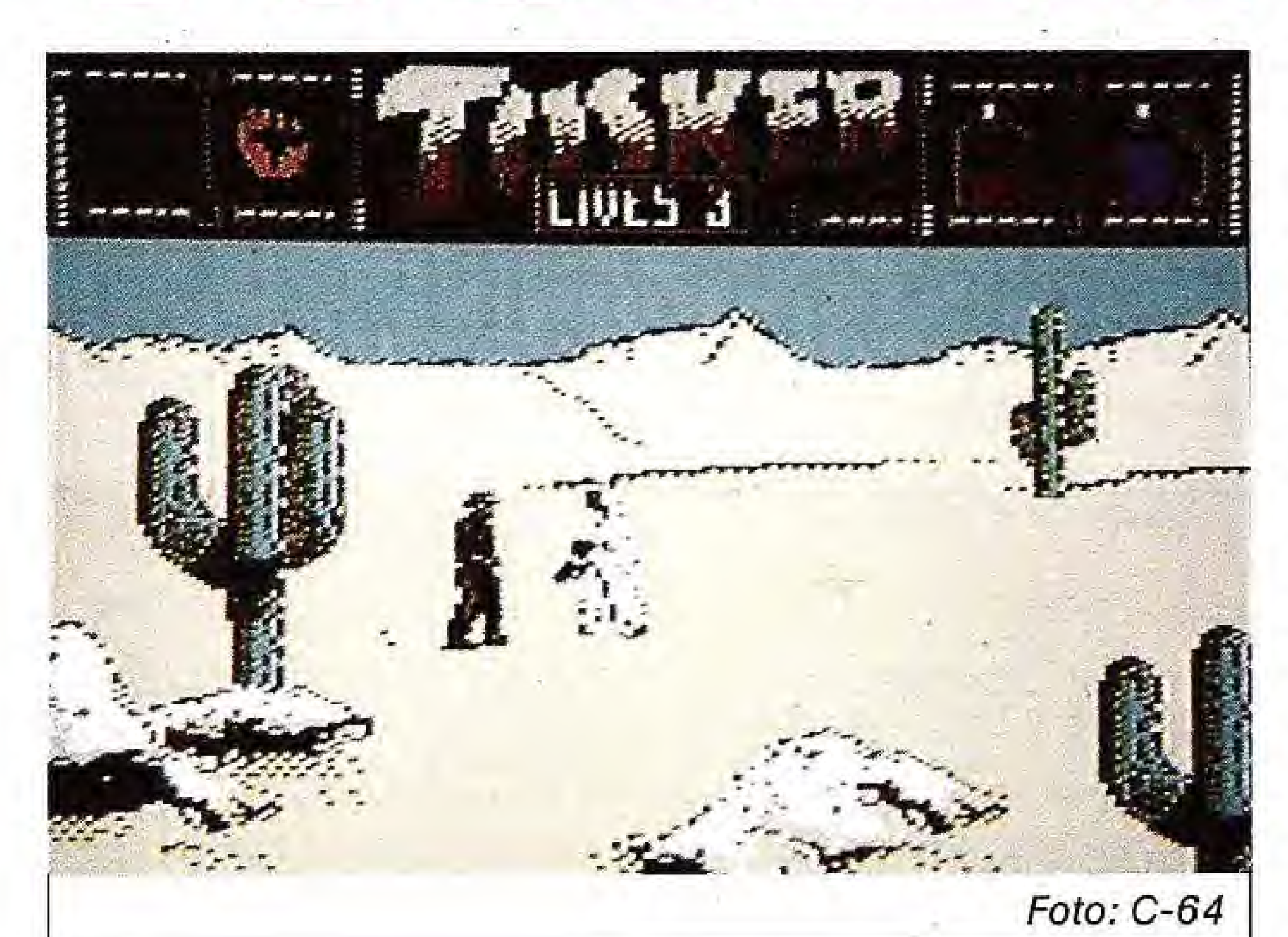


Foto: C-64

Programm: Tusker, **System:** Commodore 64, Spectrum, Amstrad CPC, Atari St, Amiga, **Preis:** ca. 40 Mark (Cass.), ca. 50 Mark (Disk), ca. 65 Mark (ST), ca. 85 Mark (Amiga), **Hersteller:** System 3, **Muster von:** System 3 [17].

Der Name **SYSTEM 3** ist hierzulande hauptsächlich durch die Arcade-Adventures *Last Ninja 1+2*, die sich durch hervorragende Präsentation und viel Liebe zum Detail auszeichneten, ein Begriff. Nach der eher ernüchternden R-Type-Variante *Dominator* versucht man nun, mit **TUSKER** an die glorreiche Vergangenheit anzuknüpfen.
Erzählt wird die von irgendwoher bekannte Geschichte eines wissensdurstigen Archäologen, der sich nach Afrika aufmacht, um dort seinen verschollenen Vater zu suchen. In einer kleinen Holzkiste auf dem Dachboden seines Elternhauses entdecken Sie des Rätsels Lösung: Ihr Vater war auf der Suche nach dem jahrhundertealten Friedhof (nein, nicht der Kuscheltiere) der Elefanten. Die einzige Chance, den Herrn Papa jemals wieder lebendig zu Gesicht zu bekommen, besteht Ihrer Ansicht nach nun darin, sich selbst auf die Suche nach der letzten Ruhestätte der vom Aussterben bedrohten Tiere zu machen.
Ihr Abenteuer beginnt bezeichnenderweise mitten in der Wüste: Da Ihnen die Bevölkerung des Landstriches nicht gerade wohlgesonnen ist, heißt es zuerst einmal, eine Waffe zu finden. Die herumliegenden Steine sind zwar nützlich, doch da sich „zufällig" auch ein Messer und eine Pistole samt Munition finden, beschließen Sie, diese effizienteren Mittel einzusetzen. Ihnen fallen außerdem noch zwei Gefäße in die Hände, von denen das eine Gift, das andere Wasser enthält. Die

Wasserzufuhr stellen Sie sicher, indem Sie einen Kaktus unter Zuhilfenahme Ihres Messers seiner Flüssigkeit berauben.
Am Ende der Einöde befindet sich der Eingang zu einem verzweigten Netz unterirdischer Gänge, das neben giftigen Schlangen und anderem Ungeziefer auch eine Truhe beherbergt, in der ein Buch mit Informationen über die weitere Vorgehensweise versteckt liegt. Am Ende des Labyrinths erwartet Sie ein Fluß, der durchquert werden muß, und dessen unvermeidlichen Alligatoren man mit der Stichwaffe den Garaus machen soll. Am anderen Ufer liegen eine Machete und etliche Goldstücke, die gebraucht werden, um das Spiel beenden zu können.
Wieder ans Tageslicht gelangt, verschaffen Sie sich mit der Machete Zutritt zum Dschungel. Von nun an laufen Sie nur noch nach rechts und beschäftigen sich damit, den Attacken der Affen und Dinosaurier (?) so gut wie möglich beizukommen. Im letzten Bild des ersten Abschnitts stellt sich Ihnen dann auch noch eine gefährliche Riesenschnecke in den Weg, der das Gift und ein gezielter Schuß merklich zusetzen. Jetzt nur noch schnell nach oben klettern, und der zweite Level kann geladen werden.

Diese Beschreibung macht zwei Dinge deutlich: TUSKER ist ein sehr umfangreiches und zudem nicht ganz ernstgemeintes Action-Adventure, das *Indiana Jones* alle Ehre gemacht hätte. Für Abenteuer-Stimmung sorgt die farbenfrohe und trotz etlicher Wiederholungen abwechslungsreiche Hintergrundgrafik. Die Sprites sind zwar klein, dafür aber gut gezeichnet und sauber animiert. Auch musikalisch hält sich TUSKER schuldfrei: Während des Ladens erklingt eine Ethno-Pop-inspirierte Melodie, und im Spiel selbst kann zwischen atmosphärischen Urwaldklängen und witzigen Soundeffekten gewechselt werden.

Für dieses Genre ungewöhnlich ist das hohe Maß an Entscheidungsfreiheit, das dem Protagonisten zugestanden wird. Die einzelnen Gegenstände lassen sich in den unterschiedlichsten Situationen mit manchmal erheiternden Resultaten einsetzen: Haben Sie zum Beispiel schon einmal versucht, einen Kaktus zu erschießen?
Mit der C64-Fassung könnte man also rundum zufrieden sein, gäbe es da nicht ein kleines Problem: Da man nur ein Bildschirmleben hat und sich die Angreifer nicht so leicht in die Knie zwingen lassen, ist der Schwierigkeitsgrad verhältnismäßig hoch. Bleibt zu hoffen, daß bei den vielversprechend aussehenden 16Bit-Versionen in diesem Punkt Nachsicht von Seiten des Herstellers geübt und vielleicht sogar eine Option zum Laden und Speichern integriert wird. *Klaus Vill*

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	7
Preis/Leistung	8

»HARRIER« PER PEDES

Programm: Bad Company, **System:** Atari ST (angeschaut), Amiga, **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Logotron Entertainment, Cambridge, England, **Muster von:** Logotron, **Anmerkung:** als Zwei-Player-Game ausgelegt.

Und weiter geht's mit Baller-Cocktails, die uns bald besoffen machen. Diesmal reiht sich **LOGOTRON** in die Reihe derer ein, die verschiedene Backgrounds (spielerisch wie „hintergründig") mit „bekannten" Sprites zu einem scheinbar neuen Gebräu vereinen. So mußte beim mir vorliegenden „Werk" **BAD COMPANY** („schlechte Gesellschaft"; **nicht** „schlechte Firma"!) der *Space-Harrier*-Hintergrund herhalten, auf dem sich zwei „vectrale" Killerburschen, die nichts anderes als das Töten im Kopf haben (laut Anleitung), austoben. Die acht verschiedenen Killertypen werden im Haupt-Menü bildlich dargestellt. Es sind sechs handfeste Typen und zwei wilde Weiber darunter, die (ebenfalls laut Anleitung) keine Gnade kennen... Das Game ist als Zwei-Player-Abenteuer ausgelegt; man kann sich aber auch allein langweilen (einfach die Tasten „1" oder „2" zuvor betätigen). Obwohl in der Anleitung nichts von einer Maussteuerung steht, kann man BAD COMPANY auch damit bewältigen. Empfehlenswert ist aber auf jeden Fall der Gebrauch des Sticks.
Steve Bak besorgte das Gameplay, während **Dave Whittaker** für die Kompositionen und die Baller-Effekte verantwortlich zeichnete. Dieser starken Truppe hätte ich allerdings etwas anderes abverlangt: Was hier geboten wird, ist ein stinknormales 3D-Ballergame, das jegliche Feinheiten vermissen läßt.



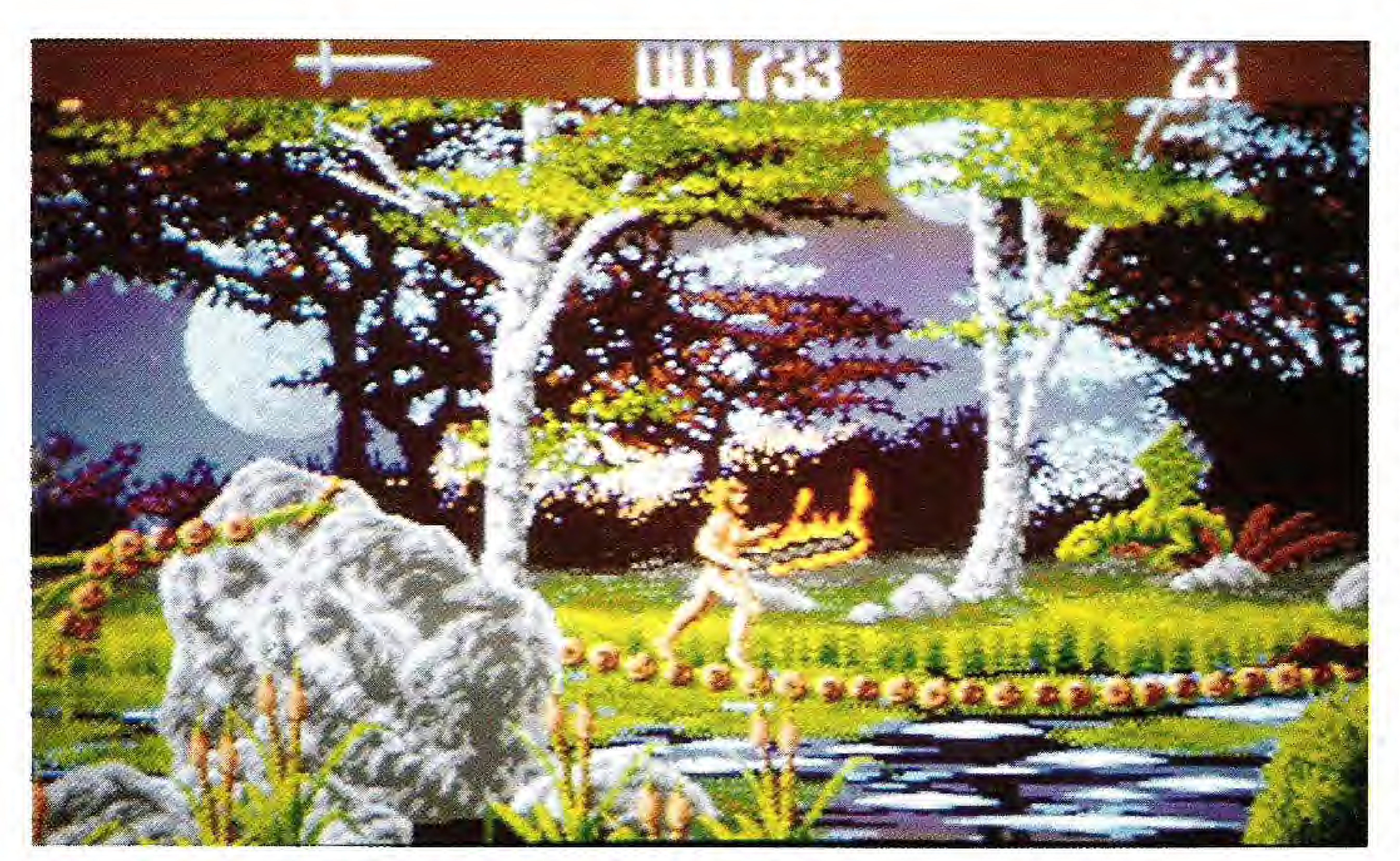
Ballern für die schlechte Sache (ST)

Einzig die Sounds stechen hervor.
Man ballert also ohne Ende zunächst mit 'ner herkömmlichen Pumpe auf Aliens, um sich erstens gegen diese zur Wehr zu setzen und zweitens, um dem Charakteristikum – Töten ohne Gnade – Rechnung zu tragen.
Der Hintergrund: Die Erde ist zum Sterben verurteilt; nun muß ein neuer Platz kolonialisiert werden – die sogenannten „Nu-Worlds".
Die Killermaschinen machen sich auf, um die lästigen Indianer, pardon: Aliens auszuradieren...



Wie nicht anders anzunehmen war, wehren sich die Heimatvertriebenen in spe heftig. Allerdings beißen sie – wie könnte es anders sein? – aber auch zahlreicher ins Gras. Wenn unsere Helden erst einmal die ersten Verteidigungsversuche unterbunden haben, erhalten sie, wenn sie Plastik-Kugeln zerschießen, auch noch besseres Wummen-Material – Feindeswaffen, wenn man so will.
Die Jungs müssen besonders auf die Minen (explodieren nach ein paar Sekunden selbsttätig!) aufpassen. Denn: Wenn Sie da drauflatschen, erfolgt ein erheblicher Energie-Abzug. Man marschiere also immer nach vorn und halte die Pumpe auf alles, was sich bewegt. Ferner ist es sehr schwierig, manche Gegner auszumachen, da diese durch die Spielfiguren verdeckt werden. Und: Auf die Vögel, die Minen und Bomben abwerfen, kann man nicht schießen!
Bei BAD COMPANY handelt es sich um ein durchschnittliches Game, das zu keiner Phase zu überzeugen wußte. Hier gibt's nichts Neues, Aufregendes oder gar Spannendes. Das mieseste „Feature" ist allerdings die Story, so was mag ich nicht. Die Killer werden bewußt auf dumm gepolt (siehe Anleitung!), um ohne Gnade andere Lebewesen zu töten. Und das zum Wohle der Menschheit! Arme Gattung! Oder: Der Mensch nimmt sich, was er braucht; er macht sich (weiterhin) die Natur Untertan...
Manfred Kleimann

Grafik	6
Sound	8
Spielablauf	6
Story	– 12
Motivation	3
Preis/Leistung	3



UNREAL im Blickpunkt

UNREAL heißt das neueste Game von UBI-SOFT, das in Kürze seiner Veröffentlichung entgegensieht. In eine Traumwelt entführt das Programm den Spieler, in eine Welt voller unwirklicher Geschehnisse. Wirklich und wahrhaftig aber ist, daß die ASM-Redaktion Besuch von UBI-Mitarbeiterin Isabelle de Batz bekam und daß wir uns einen ersten Eindruck von dem Spiel verschaffen konnten.

Was sofort nach dem Laden des Programms auffällt, sind die erstaunlich guten Grafiken, die einen Vergleich etwa mit *Shadow of the Beast* keineswegs scheuen müssen. Verblüffend sind vor allem die hervorragenden 3D-Effekte, insbesondere im ersten Level, bei dem man einen Flugdrachen gewissermaßen in die Tiefe des Bildes hineinsteuert.

Da das Game noch nicht fertiggestellt ist, mußten wir uns damit begnügen, nur drei der später neun Levels anzuschauen. Schade, denn was wir hier sahen, machte bereits Appetit auf mehr. Zu Beginn des Spiels fliegt man, wie gesagt, auf einem Drachen von vorn nach hinten in den Monitor hinein, sieht sich selbst also gewissermaßen von hinten. Die Kulisse ist fein gezeichnet, die unvermittelt auftauchenden urweltlichen Monster lassen echtes Gänsehaut-Feeling aufkommen.



UNREAL ist der legitime BEAST-Nachfolger und schlägt sein Vorbild um Längen!

An dieser Stelle ein paar Worte zur Story: Auf dem Planeten Unreal leben Targan und seine Angebetete, Isolde, glücklich und zufrieden. Die traute Zweisamkeit wird nur hier und da durch einen nicht minder friedliebenden Drachen gestört, der hin und wieder auf ein Bier (oder ein anderes auf Unreal beliebtes Getränk) vorbeischaut. So, und nun fügt es das Schicksal, daß Isolde eines Tages von einem mächtigen Bösewicht, wahlweise von einer bösartigen Macht, entführt wird, um von selbiger geehelicht zu werden. Das wiederum paßt Targan nicht, und so macht er sich auf, um Isolde zu suchen und Rache zu üben. Damit genug zur eher überflüssigen Rahmenhandlung, werfen wir lieber noch einen Blick auf das Spielgeschehen.

In Level zwei findet man sich in einer Schneelandschaft wieder. Auch hier sind die Grafiken vom Feinsten, beeindrucken durch eine ungeheure Detailvielfalt und ein Gespür für die richtige Farbwahl. Man steuert nun Targan (nicht zu verwechseln mit *Silmaril's Targhan*), den Held des Geschehens, von links nach rechts über den Screen. Unterwegs sorgen zahlreiche Unbilden dafür, daß er seinem Vorhaben nicht ungestört nachgehen kann – Monster und angreifende Drache stellen sich ihm in den Weg, herabfallende Felsbrocken und aus dem Boden auftauchende Speere machen ihm das Leben schwer. Ähnlich geht es im nächsten Abschnitt zu, dem Sumpflevel, das wiederum mit einer fantastischen Hintergrundgrafik begeistert.

Der Sound paßt sich gut in die Atmosphäre des Programms ein, obwohl man auch hier Ähnlichkeiten mit den *Shadow-of-the-Beast*-Klängen zu erkennen meint. Demgegenüber bietet UNREAL einiges – dies vor allem hinsichtlich der Grafiken –, was man in dieser Form bisher noch kaum gesehen hat. Unser Applaus gilt schon jetzt den Programmierern, die übrigens mit UNREAL ihr erstes Spiel in Angriff genommen haben.
Man darf also gespannt sein, in ein paar Wochen wissen wir mehr.

BERND ZIMMERMANN



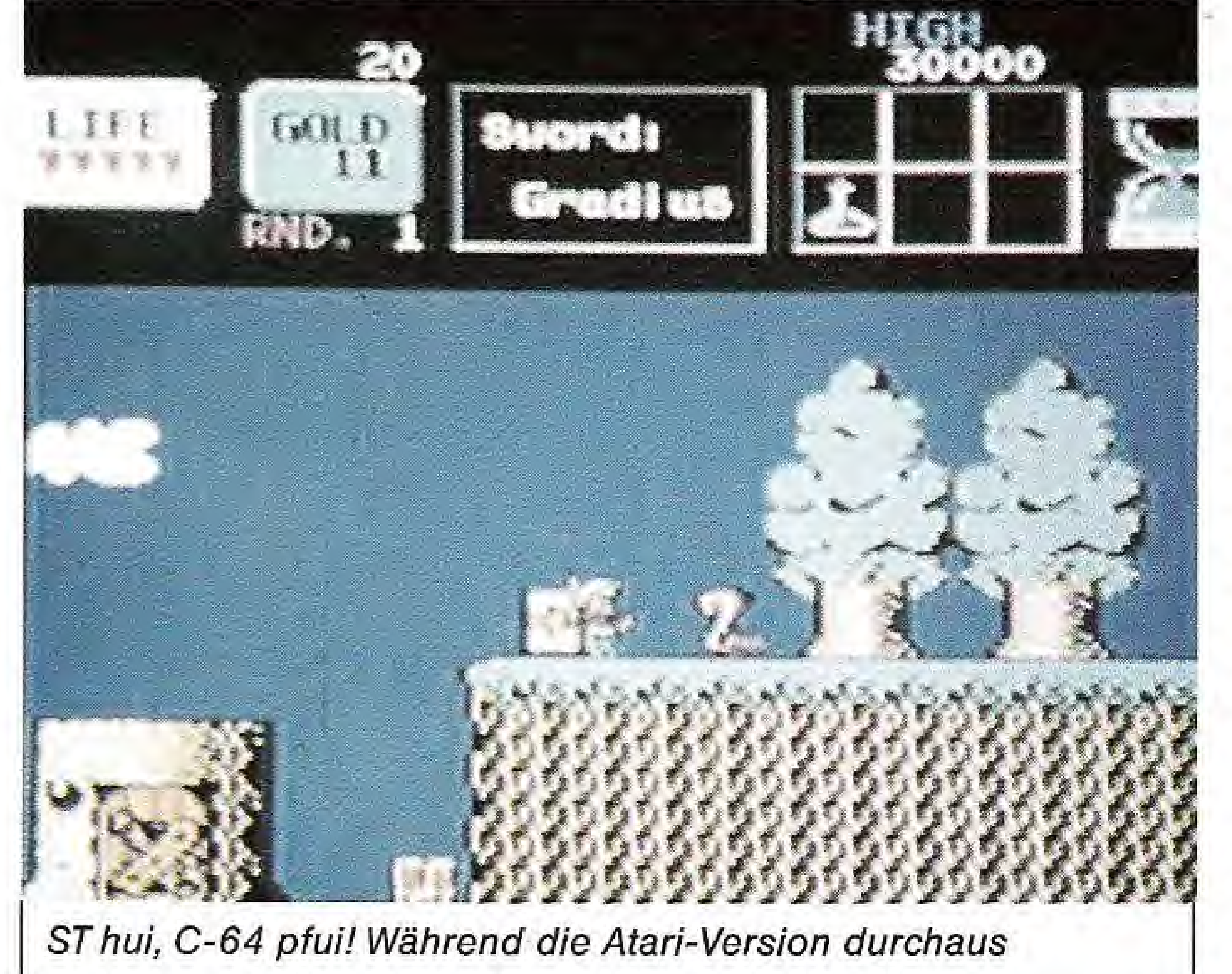
DRAKKHEN
BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.
Ein Anruf genügt!
Tel. 069/778025
Vertrieb:
BOMICO
Elbinger Straße 1
6000 Frankfurt/M. 90
CAZA·89
ATARI ST
AMIGA 500/1000/2000
PC & COMPATIBLES
INFOGRAMES

Programm: Super Wonderboy in Monsterland, **System:** C-64 (getestet), Amiga, Atari ST, Amstrad, Spectrum, **Preis:** ca. 35 DM (8-Bit-Kass.), ca. 45 DM (8-Bit-Kass.), **Hersteller:** Activision, England, **Muster von:** 7

SPRUNG IN DEN OFEN

Man schrieb das Jahr 1987, als **SEGA** mit einem Jump-and-run ganz besonderer Güte zum großen Schlag ausholte. *Wonderboy I* war ja schon ein Riesenhit für SEGA, doch **SUPER WONDERBOY IN MONSTERLAND** stellte den Vorgänger noch in den Schatten und bescherte SEGA einen Erfolg ohnegleichen. Dabei hat der Wunderknabe in seinem zweiten Abenteuer eigentlich nicht mehr zu tun, als einen Drachen zu töten, um den Frieden im Wunderland zu bewahren. Allerdings hat er dabei nicht bedacht, daß eben jener Drache noch über bösartige Schergen verfügt, die ihm kräftig einheizen können. Ein notwendiges Übel, denn wie hätten die Programmierer sonst ein spannendes Hüpfspiel kreieren sollen? Aber zum Glück gibt's ja die (un)liebsamen Feinde in allen Ausführungen.

Aufgeteilt ist SUPER WONDERBOY in verschiedene Levels, die räumlich recht geschickt aufgebaut sind. Ob es nun durchs Wasser geht, in himmlische Höhen oder hinab in Fledermaus-bewehrte Grotten – als Wonderboy hat man's nicht leicht. Auf seinem Weg begegnen ihm Schlangen, Höhlenzombies (vergleichbar mit Redakteuren am frühen Morgen) und hartnäckige Zwischen- und Endgegner, die ihn als Entschädigung für ihr Ableben reichlich mit Gold belohnen. Dieses Gold wiederum kann unser Held in diversen Geschäften loswerden, um sich z.B. einen Schild, ein paar Sieben-Meilen-Stiefel oder etwas ärztliche Betreuung zu besorgen. Die richtige Ausrüstung und das richtige Timing sind zudem nötig, um all die fiesen Fallen und Gegner zu überwinden, die der Wunderknabe auf seinem Weg antrifft. Als zusätzlichen Kitzel gibt's bei SUPER WONDERBOY noch unsichtbare Türen (hinter denen sich Shops verbergen) und einige unscheinbare Stellen, an denen Ihr noch Gold durch einfaches Springen einheimsen könnt. Bei den Türen müßt Ihr einfach anklopfen, und schon steht ihr in einem Geschäft oder einem Feind härtesten Kalibers gegenüber. SUPER WONDERBOY begeisterte in den Spielhallen gerade durch all die kleinen Geheimnisse im Spiel und durch den kniffligen Spielaufbau, bei dem es dem Spieler überlassen ist, welchen Weg er zum Ziel einschlägt und welche Taktik verfolgt wird. Hinzu kommen die lustigen Comic-Style Grafiken und viele kleine, nette Ideen, die für Abwechslung und Spaß sorgen.



ST hui, C-64 pfui! Während die Atari-Version durchaus



gefallen konnte, ging die C-64-Fassung (oben) ziemlich daneben.

ACTIVISION hat bei den Umsetzungen für die diversen Heimcomputer nicht nur dafür gesorgt, daß alle Geheimfeatures übernommen wurden, sondern hat zusätzlich noch die C-64-Fassung voll in den Sand gesetzt. Zwar wurde die Atmosphäre der Grafiken weitgehend bewahrt, doch ansonsten gibt's noch einen viel zu niedrigen Schwierigkeitsgrad, flackernde Sprites, einen müden Piepssound und Ruckelscrolling ohne Ende. Und damit sich auch der Rechner erholen kann, wird jeder noch so kleine Levelabschnitt nachgeladen. Da ist fröhliches Spulen bei den Datasettenfans angesagt!
Versöhnlicher konnte mich da schon die Umsetzung für den Atari ST stimmen. Auf dem 16-Bitter ruckelt's nämlich relativ erträglich, die Sprites sind farbenfroh und groß. Für den erstklassig umgesetzten Automatensound sorgt sogar noch ein alter Bekannter: David Whittaker! Durchaus zufriedenstellend, was ACTIVISION da auf dem ST zustandegebracht hat, jedoch wurden unverständicherweise einige Endgegner in ihrer Angriffstaktik geändert. So schmeißt das Pilzwesen im zweiten Level keine kleinen Pilze mehr ab, und auch der Flattermann im selben Level verharrt recht apathisch an seinem Platz. Das Spiel wird dadurch zwar stellenweise etwas einfacher, aber schade ist's doch.

SUPER WONDERBOY würd' ich mir für den ST glatt kaufen, doch leider haben wir's ja geschenkt bekommen. Was das Game auf dem C-64 angeht: Die Leerkassette könnte man durchaus noch verwenden, und auch den Pappkarton könnte man ja zum Sammeln von Glasmurmeln verwenden...oder so...

Michael Suck

(C-64/Atari ST)		
Grafik	7	8
Sound	3	9
Spielablauf	4	9
Motivation	4	10
Preis/Leistung	4	9


INFOGRAMES



Programm: Sideshow, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 80 Mark, **Hersteller:** Actionware, USA, **Muster von:** Casablanca, Bochum.

Neues Spiel, neues Glück?



Hier sind Reaktion und Treffsicherheit gefragt (Amiga)

Auf den Jahrmarkt entführt uns das neue **ACTIONWARE**-Produkt **SIDESHOW**. Wer schon ein paar Programme dieses amerikanischen Softwarehauses gesehen hat, weiß, daß die Company auf actionbetonte Games spezialisiert ist, bei denen das Blut nicht zu knapp fließt. Und so erblickt man auch nach dem Einladen von SIDESHOW alsbald wieder das gewohnte Fadenkreuz, das auch schon die früheren ACTIONWARE-Spiele zierte. Doch Moralapostel dürfen beruhigt sein: Diesmal wird nicht auf feindliche Soldaten oder Verbrecherbanden geschossen, sondern auf Luftballons, Gummibälle und Plastikentchen.

Harmlos also mutet das Spielgeschehen an, dabei aber ist es alles andere als einfach. Der Besucher betritt den Jahrmarkt wahlweise als Kind oder als Erwachsener. Dies entspricht dem Schwierigkeitsgrad des späteren Geschehens. Zu Beginn erhält man eine Eintrittskarte, die zum Besuch des Jahrmarkts überhaupt berechtigt. Nun kann man die verschiedenen Stände aufsuchen, um sein Glück beim Messerwerfen und Tontaubenschießen zu versuchen und eben bei allem, was uns auf dem Jahrmarkt so viel Spaß macht. Doch wie überall hat auch hier alles seinen Preis. Das Amüsement kostet nämlich Geld, und Geld ist immer knapp. Hiergegen läßt sich jedoch etwas tun, denn bei erfolgreichem Abschneiden bei den einzelnen Durchgängen, deren Reihenfolge beliebig gewählt werden kann, wird die Kasse aufgefüllt.

Ziel des Spielers ist es, die Stände der Reihe nach „dichtzumachen". Dies geschieht dann, wenn den Besitzern das Geld ausgeht und sie demzufolge keine Prämien mehr auszahlen können. Wer viel ballert, muß auch viel essen, so auch auf dem Rummelplatz. Der „Hungeranzeige" entnimmt man, wie es um den Appetit bestellt ist. Fängt der Magen an zu knurren, so sollte man den Weg zum Imbißstand einschlagen. Hier ist das Angebot groß, doch umsonst gibt's natürlich auch nichts. Also muß man das Geld (das als „Tokens" angezeigt wird) einteilen, um sicherzugehen, daß man weiterballern und -mampfen darf.

Die Grafiken des Programms sind ausnahmslos gut gelungen. Detailliert und farbenfroh wurde das Geschehen in Szene gesetzt, die Sounds tragen ein übriges zu einer insgesamt guten Präsentation bei. Störend hingegen ist das ständige Wechseln der drei Disketten, auf denen das Programm festgehalten ist. Das Ergebnis ist wie so oft, daß der Spielfluß gehemmt wird; das aber trübt natürlich auch den Gesamteindruck, den SIDESHOW im Test hinterlassen hat. So bleibt insgesamt leider nur von einem Spiel zu berichten, daß zwar seine Qualitäten hat, das aber nicht uneingeschränkt zufriedenstellen kann. Interessant sicher in erster Linie für Besitzer der in ACTIONWARE-Lizenz hergestellten Lightgun, die auf der Suche nach neuem Stoff sind.

Bernd Zimmermann

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	7
Preis/Leistung	7

Programm: Fallen Angel, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, IBM PC, C-64, Spectrum 48K/128K, **Preis:** Je nach System und Datenträger zwischen ca. 30 Mark und ca. 70 Mark, **Hersteller:** Screen 7, Pontefract, England, **Muster von:** 7 / 15.

Der Engelmacher

Ein „gefallener Engel", normalerweise eher eine Bezeichnung für leichte Mädchen denn harte Burschen, spielt die Hauptrolle im neuen **SCREEN-7**-Produkt. **FALLEN ANGEL** nämlich ist der Titel dieses Spiels um harte Fäuste und schwere Jungs. Wer die ASM 12/89 aufmerksam gelesen hat, wird sicherlich über den Testbericht gestolpert sein, in dem das SCREEN-7-Erstlingswerk *Steigar* abgehandelt wurde. Ihr werdet Euch daran erinnern, daß dieses Game damals nicht besonders gut davonkam; wollen wir also einmal sehen, ob man bei FALLEN ANGEL, einem Box- und Prügelspiel nach gewohnter Spielhallenmanier, bessere Arbeit geleistet hat.

Das Gameplay ist mit wenigen Worten umrissen: Der Held, unser mit einer grünen Baskenmütze geschmückter gefallener Engel, hat es sich in den Kopf gesetzt, Drogendealern in aller Welt das Drogendealen auszutreiben. Diese gehen nach Ansicht der Programmautoren mit Vorliebe in den U-Bahn-Schächten des halben Globus' ihren Geschäften nach, weswegen das Spielgeschehen auch ebendort angesiedelt wurde. Dies ist im wesentlichen das, was die Anleitung preisgibt, und das ist auch völlig ausreichend. Alles Weitere ist nämlich die reine Joystickarbeit, Tritte rechts, Schläge links, und so weiter.

Die Steuerung ist exakt und spricht gut an. Dies ist ein wichtiger Pluspunkt, doch sind damit aber wohl auch schon alle positiven Aspekte genannt. Die Animation der Kämpfer beispielsweise ist nämlich ziemlich in die Hose gegangen. Die Bewegungen sind eckig und kantig, eben alles andere als fließend und lebensnah. Rukkelig und wie auf Eiern bewegt sich der Held des Spiels über den Monitor und setzt dabei Roboter-ähnlich ungelenk ein Bein vors andere. Die Grafik ist, ausschnittweise betrachtet, nicht übel, bietet einiges an Details. Doch sehr bald muß man feststellen, daß sich die Bilder rasch wiederholen, so daß die Kulisse alles in allem einen eher langweiligen Eindruck hinterläßt. Die Musik kann (auf dem Amiga mit M) abgeschaltet werden, so daß nur noch die FX übrigbleiben. Dies sollte man in jedem Falle tun, da ansonsten das Spielgeschehen wie die Musik träge vor sich hinplätschert. Dennoch: FALLEN ANGEL bietet unter dem Strich nichts, was man nicht schon Dutzende von Malen gesehen hätte, und damit eben auch nichts, was die Anschaffung rentabel machen könnte.

Bernd Zimmermann

Jetzt gibt's wieder Kloppe! *(Foto: Amiga)*

Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	6
Motivation	5
Preis/Leistung	5

In tiefsten Tiefen



Mit Powerwummen zum Endgegner.

Programm: Darius+, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** The Edge, England, **Muster von:** [1]

Na, super! Endlich mal ein Ballerspiel, bei dem man sich die ewig blöde Hintergrundstory gespart hat! Fest steht nur, daß sich **DARIUS+** unter Wasser abspielt, denn sowohl das Cover als auch die Gegner (ein riesiger Fisch als Endgegner von Level 1...) deuten stark darauf hin. Fest steht ebenfalls, daß dieses Spiel 1987 ein Automat aus dem Hause **TAITO** war. Anscheinend war **THE EDGE** der Automat jedoch nicht gut genug, so daß sie die Umsetzung für die Heimcomputer noch erweiterten. Dafür steht im übrigen das „+“ – wer hätt's gedacht...

Bei DARIUS steuert der Spieler ein kleines Unterwasserraumschiff (behämmert, aber leider wahr) durch die unergründlichen Tiefen des Ozeans, der in diesem Fall in 28 Levels aufgeteilt ist. Die Levels sind in Form eines Baumdiagramms angeordnet, so daß es dem Spieler ab dem zweiten Level überlassen bleibt, wo er weiterspielen möchte. Gescrollt wird horizontal von rechts nach links, wobei die einzelnen Spielstufen nicht allzulang sind. So richtig schwierig wird's jedoch nicht erst beim Endgegner, sondern schon viel früher, denn THE EDGE hat echt nicht mit feindlichen Geschützen und Angreifern gespart. Damit man diesen heißen Tanz übersteht, fliegen zuweilen nette Bonuskapseln über den Screen, die einfach aufgesammelt werden müssen. Dabei gibt es zwei verschiedene Arten von Kapseln: Bei der Aufnahme der orangenen bekommt Ihr sofort eine Zusatzwumme, die auf dem Bildschirm erscheint und eingefangen werden muß, bei dem roten Symbol wird eine von vier Superwaffen aktiviert bzw. ausgebaut, die ihr zuvor mit den Tasten 1 bis 4 angewählt habt. Der große Vorteil der Superwummen: Sie verschwinden nicht, wenn eins Eurer Schiffe draufgeht. Gemeinerweise ist DARIUS+ dermaßen hektisch, daß Ihr durch das andauernde Umschalten für die normalen Zusatzwaffen und die Superknarren schnell die Übersicht verliert. Zu viele Sprites und Schüsse tummeln sich da auf dem Spielfeld, um da noch durchzublicken, geschweige denn zu überleben. Und dummerweise tragen gerade die Drohnen der Superwummen dazu bei, endgültig die Augen zum Tränen zu bringen.



Fotos (2): ST

Dabei hat sich THE EDGE durchaus Mühe gegeben, farbenfrohe Grafiken und Sprites hinzuzaubern, die einem Automaten zur Ehre gereichen (das betrifft besonders die Endgegner). Doch leider tragen die spielerischen Mängel und das ermüdende, leichte Ruckelscrolling nicht dazu bei, allzu hohen Spielspaß aufkommen zu lassen. Gar ärgerlich wird's, wenn der blöde Riesenfisch am Ende von Level 1 nur dann demontiert werden kann, sofern ein weitreichender Laser oder Flammenwerfer vorhanden ist. Besitzt Ihr das Zeug nicht, könnt Ihr gleich aufgeben.

DARIUS + ist optisch und soundmäßig ein ansprechendes Spielchen, doch angesichts des Angebotes an wirklich erstklassigen Shoot-em-up's kann man zu dem Kauf eines solch unterdurchschnittlichen Games mit den genannten Mankos nun wirklich nicht raten.

Michael Suck

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	5
Motivation	5
Preis/Leistung	5

Dutzendware

Programm: Switchblade, **System:** Atari ST, Amiga (beides getestet), **Preis:** ST/Amiga ca. 65 Mark, **Hersteller:** Gremlin Graphics, England, **Muster von:** Gremlin.

SWITCHBLADE heißt das neueste, eben erst fertiggestellte Game von **GREMLIN GRAPHICS**. Bei diesem Programm haben wir es mit einem klassischen Vertreter der Kategorie Hüpf-Sammel-Kletter-Schieß-Spiel zu tun, der zunächst für Atari ST und Amiga erschien.

Held des Spiels ist ein kleiner Bursche, der auszieht, die Welt einmal mehr vor Fieslingen und Bösewichten zu bewahren. Das Geschehen läuft in zwei Ebenen ab, an der Erdoberfläche und untertage. Oben wie unten wird der Protagonist von etlichen Angreifern attackiert, gegen die er sich mit Schlägen und Tritten, aber auch mit einer Waffe in der Hand zur Wehr setzen kann. Letztere bekommt man, wenn man bestimmte Gegenstände aufnimmt. Die Munition allerdings ist begrenzt, so daß man sich bis zum Auffinden der nächsten Waffe wieder auf Fäuste und Füße verlassen muß. Wissenswert ist in diesem Zusammenhang, daß auch manche Mauersteine zerdeppert werden können. Auf diese Weise kommt man an Bonusgegenstände heran oder schafft zusätzliche Durchgänge zu weiteren Räumen. Wichtig ist ferner, fünf Buchstaben einzusammeln. Zusammengesetzt ergeben sie das Wort „BONUS“, und das kann ja nur Gutes bedeuten.

Steigt man hinab in die unterirdischen Gefilde, so findet man sich in einem Höhlenlabyrinth wieder, wie man es schon in einigen anderen Spielen gesehen hat. Leitern, Mauern, Kisten und dergleichen mehr, daraus setzt sich die Inneneinrichtung des Labyrinths zusammen. Die Grafik erreicht etwa durchschnittliches Niveau, der Sound ist nicht schlecht gemacht, wirkt aber bald recht eintönig. Insgesamt also ein Spiel, auf das man verzichten kann, ohne viel zu versäumen.



Foto: Amiga

Bernd Zimmermann

	Amiga/ST
Grafik	7/7
Sound	7/6
Spielablauf	6/6
Motivation	6/6
Preis/leistung	6/6

Auf dem Highway ist die Hölle los!

Programm: Chase H.Q., **System:** Amiga (getestet), Atari ST, C-64, Amstrad, Spectrum, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Ocean, England, **Muster von:** Ocean.

Über den Lautsprecher Deines Radioempfängers ertönt ein Funkspruch, der Dein Leben ändern wird: „Hier ist Nancy. Wir haben hier einen Notfall. Ein Mörder flüchtet in einem englischen Sportwagen in die Vororte!" Ein Fall ganz nach Deinem Geschmack, denn als Spezialagent im Dienste des Staates und im Schalensitz eines Porsche 928 gibt es für Dich nur eines: Die Gangster dieser Welt mit dem heißen Gefährt von der Piste zu jagen. Und der Porsche hat's wirklich in sich: Mit seinem supergetunten Motor bringt er es mit dem „Turbo-Boost" auf satte 400 km/h, die erstmal bewältigt werden müssen – und zwar von Euch!

Verantwortlich für den programmierten Geschwindigkeitsrausch ist **OCEAN**, bestens bekannt als Lizenznehmer unzähliger Spielhallenspiele. Und so ist es kaum verwunderlich, daß auch **CHASE H.Q.** mal in den Hallen stand, und zwar als Fahrsimulator von **TAITO**. Auf ein Cockpit und ein Lenkrad müßt Ihr zwar bei dieser Umsetzung verzichten, doch ansonsten dürfte das Spiel ganz nach dem Geschmack der Actionfans sein. OCEAN ist es nämlich gelungen, das Fahrfeeling gut rüberzubringen, obwohl CHASE H.Q. von der bisher wenig überzeugenden Programmiertruppe **TEQUE SOFTWARE** in Szene gesetzt wurde.

Der Spielablauf ist schnell erklärt: Superagent XYZ erhält insgesamt fünf Aufträge vom CHASE H.Q („Jagd-Hauptquartier") und entsprechende Beschreibungen der zu jagenden Fahrzeugtypen. Ist der Auftrag erteilt worden (schicke Sprachausgabe inklusive), bleiben Euch 60 Sekunden, um das feindliche Auto zu finden, wobei der Computer Hilfestellungen gibt, damit Ihr die richtigen Highway-Abfahrten erwischt. Gelingt es Euch, innerhalb dieses Zeitlimits den Wagen der Gangster zu erreichen (der Computer hilft auch hier bei der Identifikation), bekommt Ihr weitere 60 Sekunden, um die Kiste der schweren Jungs fahrunfähig zu rammen. Auf einer Schadensleiste könnt Ihr erkennen, wie oft Ihr schon mit den Gangstern kollidiert seid und wieviele Treffer noch benötigt werden. Keine einfache Aufgabe, denn die Gangsterautos sind allesamt schnelle Flitzer und lassen sich nicht so einfach überraschen.

Aber seid vorsichtig mit dem Einsatz des Turbo-Boosts, denn er steht Euch nur dreimal zur Verfügung!

Habt Ihr allen Widrigkeiten getrotzt und das Fluchtauto hübsch zusammengeschoben, werden die Bösewichter – dem High-Tech sei Dank – vollautomatisch aus ihrem Wagen gezerrt und verhaftet. Dann gibt's noch einen Levelbonus oder sogar einen nicht näher erklärten „Spezialbonus". Ich gehe davon aus, daß dieser Sonderbonus dann erteilt wird, wenn es Euch gelingt, die Gangster komplett von der Straße zu schubsen. Aber, wie gesagt, es bleibt schwierig...

Gut gelungen ist die Punktewertung bei CHASE H.Q., denn das Spiel belohnt sauberes Überholen mit vielen Punkten. Für den ersten überholten Wagen (die Straße ist ja keinesfalls leer) erhält man 200 Punkte, für den nächsten 400, dann 800 usw. Dieses Spielchen erhöht sich bis auf 10.000 Punkte und endet, wenn Ihr ein anderes Zivilfahrzeug überfahrt, anstatt es zu überholen. Nun ja, CHASE H.Q. ist vielleicht nicht unbedingt für Führerscheinprüflinge geeignet, aber selten gab's wohl ein Actionspiel wie dieses, das partnerschaftliches Verhalten im Straßenverkehr derart belohnt, oder?

Und trotz der nahezu gewaltfreien Auseinandersetzung mit kriminellen Subjekten ist CHASE H.Q. ein spannendes Spielchen geworden, das nicht zuletzt durch die vielen gelungenen Effekte begeistern konnte. Der Zoomeffekt ist ja nicht so toll und die Hintergrundgrafiken zum Teil recht spärlich, doch die Animation der Autos und vor allem die angenehm gute Steuerung lassen viel Spaß aufkommen. Die grafische Abwechslung kommt jedoch nicht zu kurz, bietet das Spiel doch noch hübsch kreierte Tunnel, Rallyepisten und dergleichen mehr. Desweiteren verfügt CHASE H.Q. über die mit Abstand besten Soundeffekte während des Fahrens, die ich je bei einem Spiel dieser Art auf einem Heimcomputer gehört habe. Neben dem satten, aufheulenden Motorgrollen gibt es einen herrlichen Stereoeffekt beim Überholen und eine grelle Polizeisirene, wenn das Feindfahrzeug gestellt wurde.

Die Verfolgungsjagd gestaltet sich in jedem Level spannend und sorgt für den richtigen Nervenkitzel zwischen Weihnachtsplätzchen und Silvesterböllern. Und was am erstaunlichsten ist: CHASE H.Q. ist ein actiongeladenes Game, das ohne Ballerei und brutale Fahrkünste auskommt! Ich finde, das sollte honoriert werden!

Michael Suck



Gleich nach dem ...

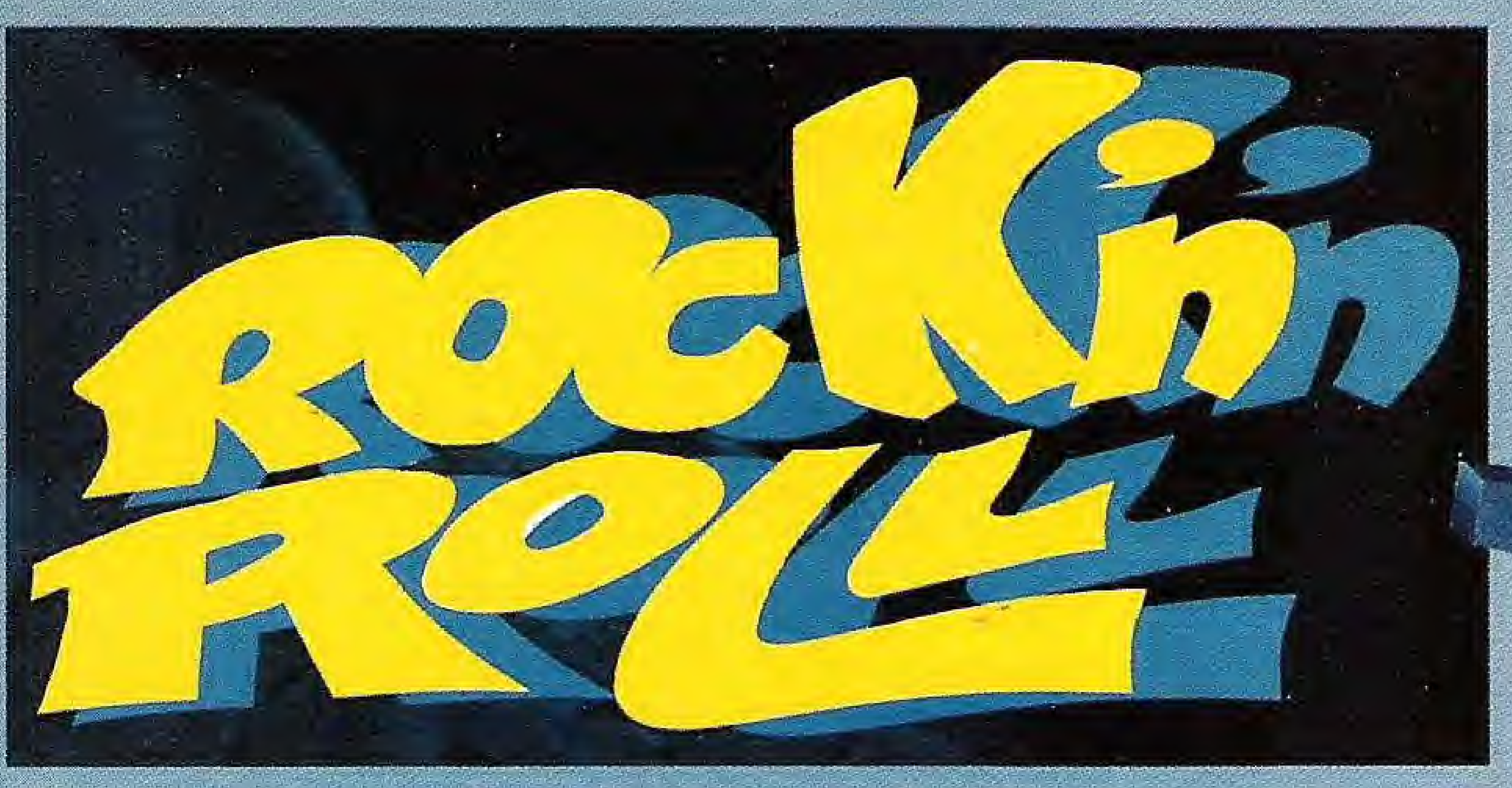


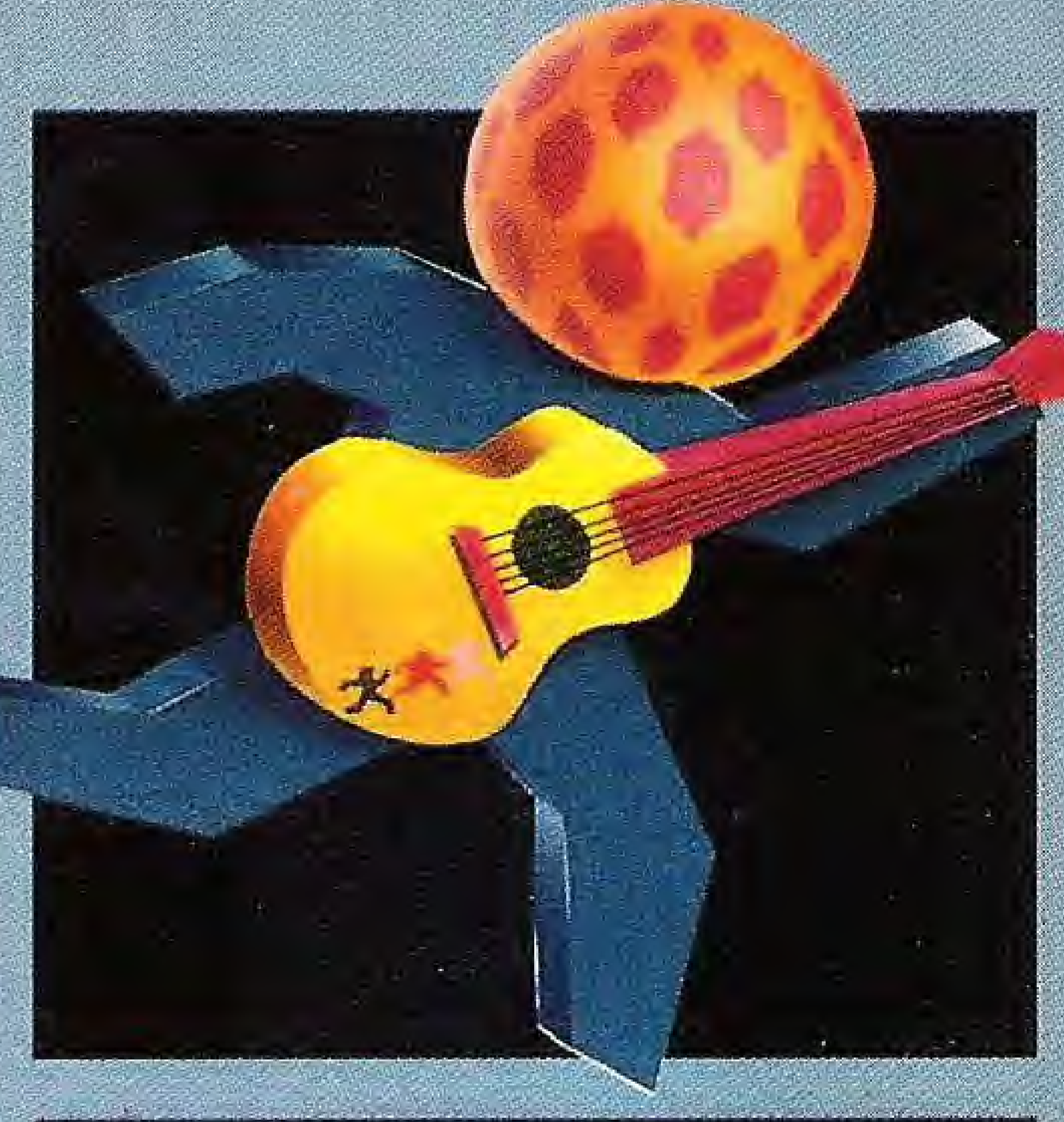
... Vorgeplänkel geht's zur Sache (Amiga)



»CHASE H.Q. bringt Action ohne Reue, Spannung ohne Gewalt – ein Hit für OCEAN!«

Grafik	**8**
Sound	**9**
Spielablauf	**10**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**







to Rock`n Roll

Das werden auch Sie schon nach wenigen Spielminuten begeistert singen. Rock'n Roll ist ein schwungvolles Spiel voller Spaß, Spannung, Action, Knobelei und Rhythmen. Hier dreht sich alles um eine Kugel, die per Maus oder Joystick durch 32 riesige Levels gesteuert wird. Ventilatoren, Teleporter, Röhren-Systeme, Schalter, Eisflächen, Diamanten, Energie-Sperren, Magnete, massig Extras, versteckte Bonusräume, unsichtbare Geheimgänge, Warps und vieles mehr erwarten Sie in diesem einzigartigen Spiel.

Bildschirmfotos: Amiga

"Let's roll again, with Rock'n Roll"

"Roll around the clock"

"Roll over now, baby blue"



Erhältlich für:

- Amiga, Atari ST, PC 3.5"
- C 64, PC 5.25", Spektrum, Schneider CPC
- C 64, Spektrum, Schneider CPC

Rainbow Arts ®

RAINBOW ARTS Software GmbH, Hansaallee 201, 4000 Düsseldorf 11, ☎ Hotline 0221-596761
Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128, 4044 Kaarst Mitvertrieb: Microhändler, Österreich: Karasoft Schweiz: Thali AG

CRUISIN' DOWN THE RIVER ODER:

WO DER WILDBACH RAUSCHT

Programm: Toobin, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, IBM-PC, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Domark, England, **Muster von:** Bomico, Frankfurt.

TOOBIN' ist der Titel der neuesten Spielhallen-Konvertierung von **DOMARK.** Der Name wurde abgeleitet von Tube (Schlauch) und steht für ein außergewöhnliches Race-Game: Man nehme einen aufgepumpten LKW-Schlauch, suche sich einen Fluß mit netter Strömung und fiesen Hindernissen und versuche, mit Hilfe des Gummi-Vehikels ein flußabwärts liegendes Ziel zu erreichen. Diese Aufgabe übernehmen unsere beiden Racer Biff und Jet, zwei Sunny-Boys, die sich keinen Spaß entgehen lassen. Die beiden befinden sich im Urlaub, und da nun gerade keine Girls in der Nähe sind, die sie angraben können (gast war heute etwas zickig!) und auch keine anderen Drogen aufzutreiben sind, beschließen sie, den wilden Ritt auf den LKW-Schläuchen zu wagen.
Woher ich das alles weiß? Nun, ich sitze hier vor dem Computer und schaue mir das Geschehen aus der Vogelperspektive an. Ich bin sozusagen der Supervisor und habe die Aufgabe, Jet mittels Joystick bei seiner Fahrt zu unterstützen (im Grunde genommen muß ich die komplette Steuerung übernehmen, da dieser Typ heut' nacht wieder durchgemacht hat). Biff ist genauso kaputt, also muß ich Manfred ranholen, damit er den anderen „Hänger" steuert. Das wäre zwar nicht unbedingt notwendig, denn das Spiel läuft wahlweise im One- oder Two-Player-Modus, aber Mani muß ab und zu mal aus seinem Glaskasten raus (er hat 'ne eigene Bürozelle), um ein bißchen zu relaxen. Was gäbe es da besseres als eine abgedrehte Wildwasserfahrt?
Zunächst blendet sich ein brauchbares Titelbild ein, das von einem fetzigen Sample-Sound begleitet wird (voller Samba, voller Aale!). Der Sound bringt uns schon in die richtige Stimmung. Über die F4-Taste aktivieren wir den Two-Player-Modus, stöpseln die Joysticks ein und legen los. Die Fahrt beginnt auf dem Colorado River, geht dann über in den Amazonas und endet auf dem Nil. Jede Landschaft hat ihre eigene Grafik, einen speziellen Sound und natürlich andere Bösewichte, die unbedingt verhindern wollen, daß man das Ziel erreicht. Unsere beiden Freaks sitzen – oder besser: hängen – cool und „Ray-Ban bebrillt" in ihren Schläuchen und warten auf das Startzeichen. Joystick nach vorn, und schon geht' los. Manfred bzw. Biff paddelt kräftig los und gewinnt schon einige Schlauchlängen Vorsprung. Dann kommt er aber ins Trudeln, denn die Steuerung des Vehikels ist recht realistisch. Manfred hatte den Stick nach rechts bewegt, was zu einer sofortigen Rechtsdrehung des Gefährts führte. Sein Schlauch beruhigt sich wieder, Biff fährt jetzt allerdings in die falsche Richtung. Nach einer schnellen Korrektur wird die Fahrt aber fortgesetzt. Ich muß zusehen, daß Jet in der Nähe seines Kumpels bleibt, denn sonst geht das Rennen nicht weiter. Beide Spieler müssen immer zusammen bleiben, um die Strecke zu meistern. Hier macht sich auch das einzige Manko des Spiels bemerkbar: Bleibt ein Spieler zurück (der Screen scrollt von unten nach oben), kann es vorkommen, daß er durch die in der linken und rechten oberen Ecke plazierten Score-Anzeigen verdeckt wird. Die Plazierung der Punkte-Tafeln hätte auf jeden Fall besser gelöst werden können.
Zum Punkte sammeln müssen, wie bei Kajak-Rennen, Tore durchfahren werden. Diese sind allerdings nur so breit wie der Gummischlauch, was eine exakte Steuerung des Gefährts voraussetzt. Bei jedem Stoß an die Torstangen weitet sich das Tor ein Stück, so daß man früher oder später hindurchfahren kann. Die Punktzahl halbiert sich aber bei jeder Kollision und ab einer bestimmten Anzahl von selbigen verschwindet das Tor ganz, womit diese Punkte verloren wären. Die richtigen Schwierigkeiten bereiten aber nicht die Tore, sondern die vielen Fiesniks und Hindernisse auf und neben dem Fluß. Da wären beispielsweise die lieben Angler, die nichts besseres zu tun haben, als ihre verfluchten Köder auf unsere Rennschläuche zu werfen. Das hält natürlich auch der beste Schlauch nicht aus, was zwangsläufig zu einem unfreiwilligen Bad führt. Es ist herrlich mitanzusehen, wie Manfred's Schlauch die Luft entweicht und er mit einem dümmlichen Gesichtsausdruck in den Fluten versinkt. Zum Glück hat aber jeder Spieler zwölf Schläuche dabei, um die Fahrt fortsetzen zu können. Die Angler können kurzzeitig ausgeschaltet werden, indem man ihnen per Feuerknopf eine der Coca-Cola-Büchsen an den Kopf wirft, die während des Rennens aufgesammelt werden können und müssen (gehen schnell aus!).



Das Paddelspiel mit Reifenschläuchen: TOOBIN'

Auch auf dem Fluß tummelt sich allerlei Gesindel. Neben Killerpinguinen finden sich Riesenmücken, Nilpferde, Totenköpfe, Krokodile etc., die es alle nur auf das große Gummiteil abgesehen haben. Am Flußufer gibt es schießende Pyramiden, morsche Bäume, die natürlich genau in dem Augenblick ins Wasser fallen, in dem man vorbeifährt, oder auch heimtückische Steinlawinen, denen es auszuweichen gilt. Die meisten der Widersacher können durch eine gezielte Büchsenattacke außer Gefecht gesetzt werden. Manche verwandeln sich dann in eine Schatztruhe oder in einen Buchstaben. Hat man alle Buchstaben zusammen, ergibt sich der Name des Spiels „Toobin'". Zum Aufsammeln (einfach drüber fahren) gibt es außer besagten Büchsen noch Schatztruhen, Bälle und andere Dinge zum Punkte machen.

TOOBIN' ist seit langem mal wieder ein Spiel, das mir tierischen Spaß gemacht hat. Auch Manfred war begeistert und konnte sich gar nicht mehr vom Joystick losreisen. Die Grafik ist zwar nicht megamäßig, alle anderen Punkte, die ein gutes Spiel braucht, wie Spielablauf, Motivation und Sound, haben aber voll überzeugt.

Klaus Segel

ASM Hit

»Ob mit oder ohne Sonnenbrille – TOOBIN' bringt's voll!«

Grafik	8
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	11
Preis/Leistung	10





May the Force be with you ...

DER TOTALE WELTRAUM – SCHROTT

Programm: Galaxy Force, **System:** Amiga, Atari ST, (beide getestet), Spectrum, Amstrad CPC, **Preis:** ca. 65 DM für ST, ca. 85 DM (!) für Amiga, **Hersteller:** Activision, **Muster von:** 18.

Es soll ja noch immer User geben, die auf stupide und sinnlose Weltraumballerei voll abfahren. Wer sich dieser Gruppe zugehörig fühlt, viel ballern und wenig denken möchte, sollte **GALAXY FORCE** spielen. Als Bonus gibt **ACTIVISION** nämlich noch mickrige Grafik und einfallslosen Sound mit dazu. Was will man mehr?
Ich schlage die Anleitung auf und lese den üblichen Weltraumretter-Schwachsinn: Das böse Forth Empire will die Galaxis erobern und bedroht daher die arme, arme Zivilisation. Doch gibt es immer noch Ritter, und so hat man die mutigen Burschen zu den galaktischen Streitkräften gerufen, um das Universum und die Zivilisation zu retten. Die Aufgabe des Spielers besteht nun darin, das Sternensystem von Junos, bestehend aus fünf Planeten, von dem Übel zu säubern und dort das Forth Empire zu bekämpfen. Am Ende jeder Spielebene gilt es wieder einmal, eine Befestigung zu zerstören. Damit dies nicht gelingt, erwarten den Spieler natürlich zahlreiche ballernde Gegner und schwierig zu durchfliegende Höhlensysteme.
Klar, das ist kalter Kaffee, genauso wie das Spiel selbst. Je nach angewähltem Planeten findet man sich im Weltraum oder in einer *Space-Harrier*-Ebene wieder. Dort lenkt man das Raumschiff, das man nur von hinten sieht, in alle Himmelsrichtungen und feuert ein paar Schüsse ab. Gelegentlich kommt es auch vor, daß man die Gegner trifft. In der nachfolgenden Runde geht's mit dem Raumschiff in ein Tunnelsystem, das mit Gegnern nur so gepflastert ist. Hinzu kommen einige Tunnelpassagen, die fast unmöglich ohne Crash zu durchfliegen sind. Das geht natürlich an die Energie. Immerhin hat man die Möglichkeit, die Geschwindigkeit des Raumschiffes auch noch zu beeinflussen: Jeder soll sich selbst aussuchen, mit welchem Tempo er vor eine Wand rast! Nebenbei gilt's auch noch, eine Energie- Anzeige (nimmt rasend schnell ab) im Auge zu behalten, die durch einen Power-Flieger wieder aufgefüllt werden kann.
Dieses abgefahrene Gameplay wird durch die augenbeleidigende Grafik noch weiter vermurxt. Der Versuch, die flüssigen Flugsequenzen der *Space-Harrier*-Vorlage zu kopieren, scheint hier völlig mißlungen zu sein. Auch die Übersicht geht manchmal flöten, was unweigerlich zu Kollisionen mit Gegner oder Tunnelwänden führt. Weil soweit schon alles mittelmäßig bis floppig war, darf auch der Sound nicht zu weit ins Positive schlagen. Na ja, es dröhnt und kracht, ein bißchen Melodie ist dazwischen, und das war's auch schon. Kein Grund, gleich ins Geschäft zu rennen, um das gute Geld zu verplempern.

Die ST-Version ist schon teuer genug, aber beim Amiga schlug man mit dem Horrorpreis von 85 Märkern endgültig über alle Stränge. Ein echter Schuß in den Ofen!

Peter Braun

	Amiga/ST
Grafik	6/6
Sound	7/6
Spielablauf	3/3
Motivation	2/2
Preis/Leistung	2/4

Gelungener Einstand

Programm: Terry's Big Adventure, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, C-64, **Preis:** Amiga/ST ca. 50 Mark, C-64 ca. 40 Mark (Disk.), **Hersteller:** Shades/Grand Slam Entertainments, England, **Muster von:** 7 / 15 / Ariolasoft.

Große Ereignisse werfen ihre Schatten voraus, sagt man, und dies sagte sich wohl auch **Grand Slam Entertainments**, als es sein neues Label auf den Namen **SHADES** (Schatten, Schattierung) taufte. Nun legt der Newcomer sein Erstlingswerk vor und versucht sich auf dem Markt zu etablieren. Der Titel des Programms ist **TERRY'S BIG ADVENTURE**, der Ablauf des Spiels unverkennbar nach *Giana-Sisters-* oder *Super-Mario-Bros.*-Manier gestrickt.
Jump and run also ist angesagt, und damit wäre die Aufgabe definiert. Held des Spiels ist Terry, der sich, mit einem Jojo bewaffnet, durch zwölf Level kämpfen muß. Unterwegs gilt es Pilze einzusammeln und Gegnern auszuweichen. Letztere kann man natürlich auch mit dem Jojo zur Strecke bringen, was zusätzlich das Punktekonto wachsen läßt. Schafft man es, die Buchstaben der Wörter TERRY und EXTRA aufzufangen, die bisweilen auf dem Screen erscheinen, so erlangt man vorübergehende Unverwundbarkeit oder ein Extraleben. Zum Abschluß eines jeden Levels gibt es eine Bonusrunde, bei der man dann noch einmal kräftig etwas für den Punktstand tun kann.
Die Steuerung der Spielfigur, das fällt sofort auf, ist korrekt und sehr direkt. Das macht es relativ einfach, die Aktionen wie gewünscht auszuführen und zumindest die ersten drei Level problemlos durchzuspielen. Dann aber wird es echt haarig, so daß der Spielspaß garantiert erhalten bleibt. Die Grafiken nehmen sich eher bescheiden aus. Terry selbst ist ein arger Winzling, ein bißchen größer hätte man ihn sich schon gewünscht. Der Sound wirft mit Sicherheit niemanden vom Hocker, teilweise klingt er sogar etwas schief. Alles in allem ist SHADES mit ihrem ersten Programm jedoch ein recht guter Einstand gelungen, der auf weitere gute Programme aus diesem Hause hoffen läßt.

Bernd Zimmermann



Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8

Keine Hexerei?



Dravion ist unterwegs ...

Programm: The Seven Gates of Jambala, **System:** Atari ST (Test), Amiga (vorab – kommt in Kürze), C-64 (demnächst), **Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Thalion Software, **Muster von:** Hersteller

Son relativ kurze Zeit nach der Veröffentlichung von CHAMBERS OF SHAOLIN kann das neue deutsche Softwarehaus **THALION** mit einem weiteren Titel aufwarten. **THE SEVEN GATES OF JAMBALA** heißt das neue Programm, und nach dem fernen Osten ist diesmal das Reich der Phantasie an der spielerischen Reihe. Unser Held, der Zauberlehrling Dravion, hat die Aufgabe, die sieben Teile eines Zauberstabes zu finden, die in den sieben Höhlen des Spiels verstreut liegen. Neben den sieben Höhlen, die alle wiederum in einzelne Ebenen unterteilt sind, die nicht (!) unbedingt aufeinander folgen müssen, gibt es sieben Städte, die allerdings von Big Guards (sprich: Endgegnern) bewacht werden. Ist man einmal in einer Stadt angelangt, muß man hier einen Schlüssel zu einem der sieben Tore (=Gates) finden, um eine neue Welt (sprich: einen anderen Level) betreten zu können. Das ist es so ungefähr. In der Anleitung steht das Ganze natürlich etwas schmuckvoller verpackt mit einer seitenlangen Vorgeschichte und so, aber dafür ist hier leider kein Platz an der Sonne.

Wie sich manch einer sicherlich schon gedacht haben wird, dreht es sich bei JAMBALA um eine Jump-and-Run-Game. Wer nun aber bloß einen Abklatsch von Mario, Giana und Konsorten erwartet, der wird „enttäuscht", denn bei JAMBALA muß man auch ein wenig mit Köpfchen, bzw. mit Zeichenstift ans Werk gehen. Wie bereits erwähnt, sind die einzelnen Ebenen einer Welt nicht schön geordnet, sondern laufen parallel und haben untereinander Verbindungen, die Dravion nutzen sollte. Jede Welt will gründlich erforscht sein, auf daß man ihre Vorzüge voll und ganz nutzen kann, denn überall sind die Behausungen der Bewohner dieser Phantasiewelt versteckt, die einem etwas verkaufen (Informationen, Power-Ups) oder auch nur einfach betteln (wer weiß, vielleicht sollte man einem Bettler etwas geben). Auch kann man mittels eines Hammers Gold- und Bonusverstekke aufstöbern und leeren (ist etwas mühsam; was tut man nicht alles für das liebe Geld!).

Natürlich flitzen auch einige Gegner durch die Höhlen, sonst wär's ja nur halb so interessant. Bei JAMBALA hat ganz gut zugelangt und wirklich eine Menge an verschiedenen Sprites gezeichnet, die teilweise ganz außerordentlich gut animiert worden sind. Auch an Phantasie hat es bei THALION nicht gemangelt, was man an manchen wirklich ausgefallenen (und ausgefallen animierten) Monstern leicht erkennen kann. So verwandelt sich beispielsweise eine Kugel in einen Endgegner, der einen Schuß auf Dravion abfeuert und sich dann wieder in seiner unverwundbare Ursprungsform als Kugel zurückzieht.

Bei soviel Feind (und Ehr') kommt natürlich die Frage nach der Spielfigur auf. Dravion sieht aus wie ein Zauberlehrling auszusehen hat: Er trägt einen Hut mit einer Bommel dran, hat zwei Beine und quietscht beim Bremsen (kein ABS ...).

Er kann laufen, springen, mit verschiedenen Magiearten (je nachdem, was zur Verfügung steht) ballern („zaubern"), sich ducken (und gleichzeitig, falls Hammer vorhanden, den Boden abklopfen) und natürlich in Türen und Durchgänge gesteuert werden. Er hält fünf Treffer aus, bevor eines einer fünf anfänglichen Leben den Abgang ins Reich seiner Ahnen macht. Die Steuerung bekommt man schnell in den Griff, nur mit dem Sprung brauchte ich zwei Minuten länger.

Das Scrolling ist, das muß man besonders beim ST hervorheben, supersmooth, also ruckelfrei, und alle Objekte werden, wie sich das gehört, in einem einzigen VBL (wenn Sie wissen, was ich meine, knick knack) bewegt. Dafür, das muß gesagt werden, konnte nicht der gesamte Screen als Spielfläche genutzt werden (obwohl es inzwischen auch schon möglich geworden ist), sondern in etwa die knappe Hälfte, was aber nicht zu sehr stört und schon bei erheblich mehr Programmen der Fall war.

Der Sound von Jochen ist toll. Er hat sich mal wieder ins Zeug gelegt und einige Musikstücke komponiert, die sich dem Spiel gut anschmiegen – beim Amiga aus bekannten Gründen noch etwas besser als beim ST. Die beim Amiga benutzten Instrumente sind sauber gesampelt und lassen nichts zu wünschen übrig.

JAMBALA ist technisch sauber gelöst, von Grafik und Sound her ausgereift.

Laßt es Euch vorführen, und Ihr werdet's wissen!

uli

Grafik	**10**
Sound	**9 (ST), 10 (Ami)**
Spielablauf	**8**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**9**

»VIRUS-WARS«

Programm: Starblaze, **System:** Amiga (angeschaut), ST, PC, **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Logotron, Cambridge, England, **Muster von:** Logotron, England.

Ein hübsches Intro, verbunden mit 'ner Super-Sound-Untermalung, erwartet mich anfänglich bei **STARBLAZE** von **LOGOTRON.** Danach erkenne ich die Umrisse einer futuristischen Stadt, von der ich noch nicht so recht weiß, welche Rolle diese in meinem augenblicklichen Software-Leben spielt. Egal, ich warte 'ne kurze Zeit, und dann wird mir ein Bild geboten, mit dem ich wirklich nicht gerechnet hätte... Ich hatte zwar die leise Ahnung, daß ich mich in einer fernen Galaxie vermutlich mit irgendwelchen Feindbildern rumzukloppen habe, doch daß der Übergang von 2- auf 3D (Vektorgrafik) so abrupt vonstatten gehen könnte, überraschte ein wenig. Die Irritation war dann vollkommen, als ich meinen wütend schießenden Gleiter (ich hatte irgendwie die Pfoten gleich am Feuerknopf) mehrmals um die Achse jagen sah. Eine Reihe von bunten Linien kommt auf mich zugeschossen, der ich zunächst elegant ausweiche, denn denen traute ich irgendwie nicht.

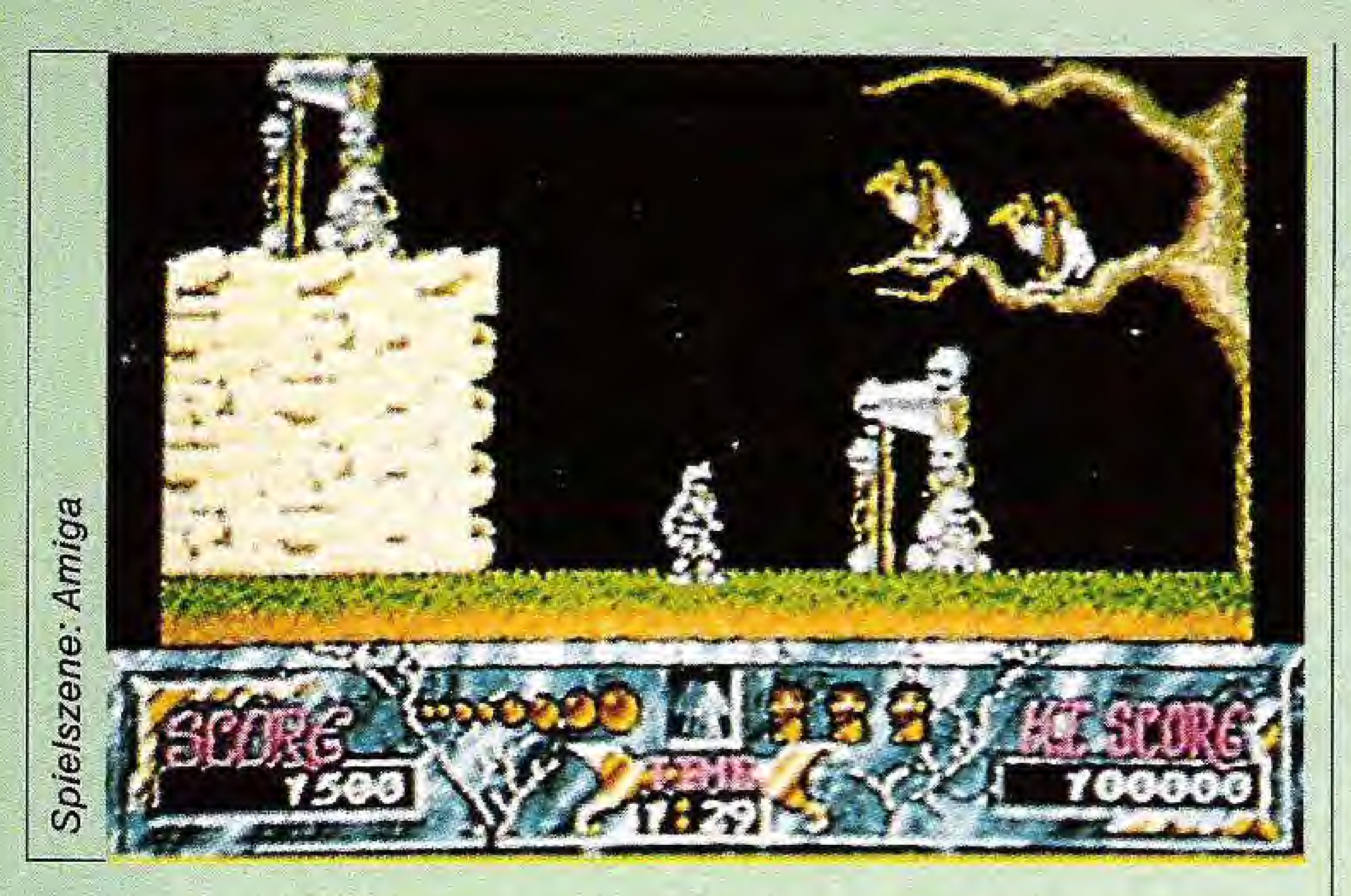
So nach ein paar Sekunden hatte ich's begriffen: Ich fliege mit meinem *Virus*-ähnlichen Gleiter durch den Weltenraum, um entgegenkommende Objekte unschädlich zu machen. Klartext: Ballern, was das Zeug hält. Da die Aufgabe mir etwas zu blöd wurde, versuchte ich mich als Kunstflieger, weil das Drehen um die Achsen zu diesem Zeitpunkt irgendwie interessanter war. Dummerweise hatte ich ganz vergessen, daß mich die gegnerischen Vektor-Dinger angegriffen hatten – und Schaden zufügten. Meine Schutzschildanzeige (links und rot) machte mir klar, daß nur noch „CTRL-A-A" mich vor der Einblendung des Game-Over-Designs retten konnte. Ich hatte geschlafen...

Beim nächsten Versuch wähnte ich mich gewappneter, hatte aber die Rechnung ohne meinen Lieblings-Wirt gemacht. Zwar hamsterte ich durch Abschuß der futuristischen Geometrie einige Punkte ein, doch das Ballern, statt Beschützen, auf die sich von rechts nach links reinscrollenden Würfel verschaffte mir beileibe keinerlei Vorteile.

Nun, auch der ungeduldigste und dümmste Tester sollte seine dritte Chance haben – und siehe da: es klappte hernach erheblich besser! Die Figuren wurden weggeputzt und an den Würfeln wurde angedockt. Ja, „angedocken" heißt das Zauberwort; erhalte ich doch wieder Energie für meinen Schild zurück, wenn ich mich mit den freundlichen Würfeln aus der Sesamstraße vereinige. Übrigens: Wenn der richtige Sturmwirbel über den Spieler hereinbricht, muß man sich am Ende des jeweiligen Levels auf sich allein verlassen. Schnelles Reagieren und zielsicheres Ballern hilft über die Runden. Würfelchen gibt's dann keine mehr! Wird der Schutzschild stark zerbröselt, so wird unser Gleiter langsamer – und drehen tut er sich auch nich' mehr so hübsch. Und wenn's erstmal langsam gleitet, ... STARBLAZE ist ein Shoot-em-Up der „Sonderklasse": Sonderlich, was die Spielidee angeht und sonderbar in der Frage, was die Gegner darstellen sollen. Desweiteren handelt es sich um eine Sonderanfertigung aus *Virus* und *Star Wars.* Eine Sonderausführung in Sachen Grafik ist das Game nicht, dagegen erhebt es einen gewissen Sonderanspruch auf guten Titelsound. Somit kann man es nicht als Sonderangebot bezeichnen. *Manfred Kleimann*

Grafik	**5**
Sound	**7**
Spielablauf	**4**
Motivation	**2**
Preis/Leistung	**2**


F29
RETALIATOR
Der Flugsimulator der Superlative. Power-Action ohne Ende, Einsteigen und abdüsen ...
auf Amiga, Atari ST!
U.S. AIR FORCE
U.S. AIR FORCE
BOMICO SERVICELINE
IHR SOFTWARE PARTNER
Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.
Ein Anruf genügt! Tel.: 0 69 / 77 80 25
Vertrieb: BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER
Elbinger Straße 1, 6000 Frankfurt/M. 90
ocean



Spielszene: Amiga

Im Wald, da sind die Biber

Programm: Ghouls 'n' Ghosts, **System:** Atari ST, C-64, Amiga, **Preis:** ca. 80 Mark (16 Bit), ca. 40 Mark (C-64), Hersteller: U.S. Gold/Capcom, **Muster von:** 10

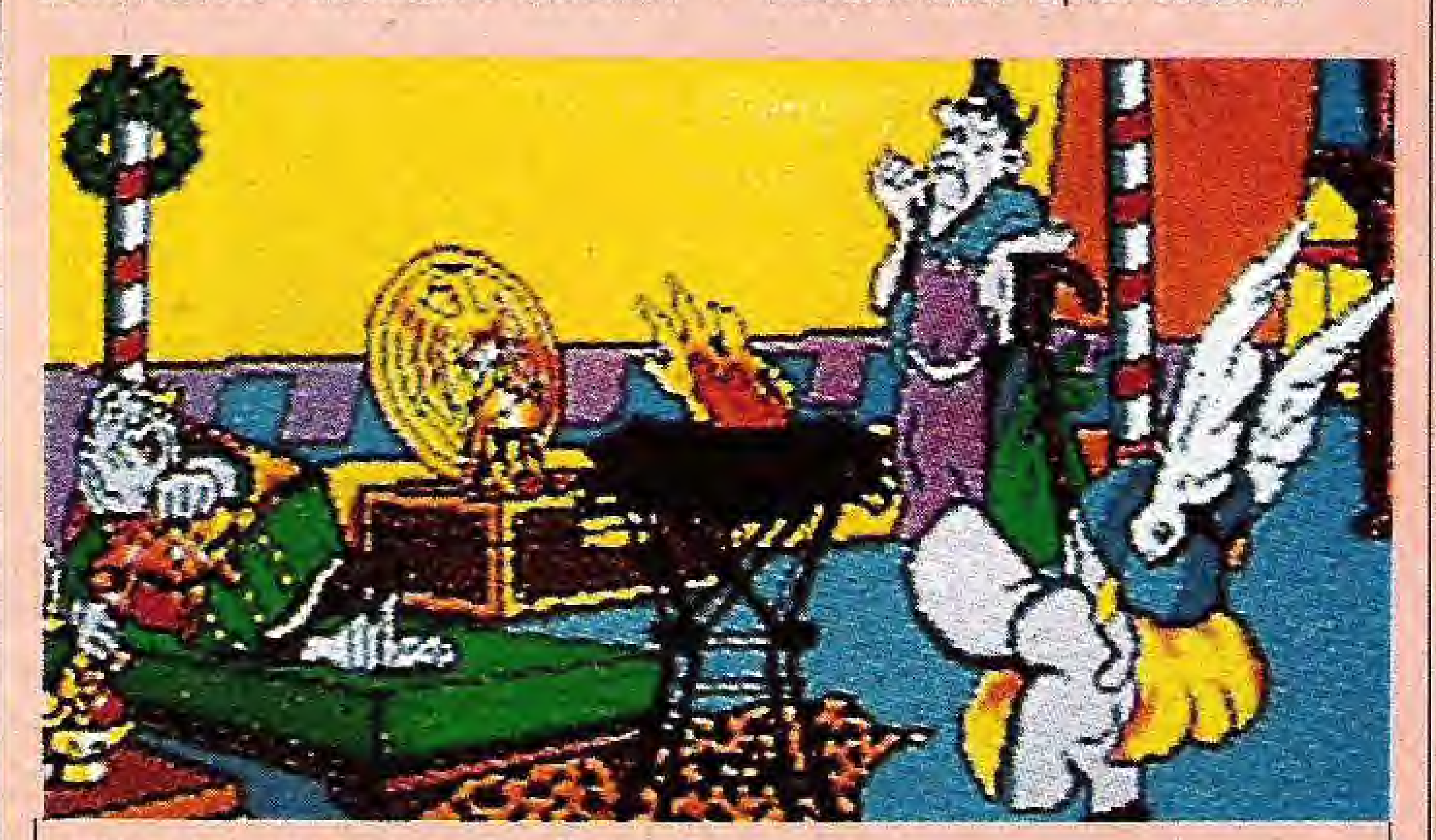
Ist das nicht herrlich ... endlich mal wieder ein Spiel mit einer einfachen, eingängigen Story, und das gleich in vier Sprachen! Der tapfere Ritter Arthur, bekannt aus GHOSTS 'N' GOBLINS, kehrt zurück! Nach drei langen Jahren hat man es nun fertiggebracht, einen Nachfolger zu produzieren, nämlich **GHOULS 'N' GHOSTS**, diesmal von **U.S. GOLD.** Kommen wir aber zurück zur Story: Die Prinzessin Hus ist entführt worden, und Arthur rennt los, sie zu erretten (hoffen wir, daß sie nicht genauso aussieht, wie die Prinzessin in Teil 1). Dabei wollen ihn eine Menge grauenhafter Gegner aufhalten.
Leider sind die Umsetzungen für die Heimcomputer nicht so ganz überragend geworden wie die Fassung fürs SEGA MEGA DRIVE, welche wir in Ausgabe 10/89 vorgestellt haben. Drei Versionen hatten wir zum Test: Amiga, Atari ST und C-64, welche auch qualitativ in dieser Reihenfolge abfielen.
Was geschieht im Spiel? Der Ritter rennt hauptsächlich nach rechts durch die ihm entgegenkommende Grafiklandschaft, wird von Skeletten mit Umhang und Sense, Geiern, Schildkröten und Monstern beinahe jeglicher anderer Art attackiert, welchen er mit seinen Waffen wie Lanze, Axt, etc. ans Schienbein tritt, um nicht zu sagen, daß er sie durchbohrt und ihnen den Schädel spaltet. Hin und wieder wartet ein Endgegner auf einen, welcher die Aufgabe hat, einem das Leben noch etwas schwieriger zu machen. Insgesamt gibt es fünf Levels, schon im ersten kommen einem zumindest beim C-64 das kalte Grausen.
Die Version für den 64'er ist so oder so haarsträubend schlecht geworden. Außer dem guten Sound von Tom Follin gibt's hier nichts, was den Spieler auch nur eine einzige Minute am Monitor halten könnte. Die Grafik ist übel, das Scrolling auch, und die Spielbarkeit ist komplett verschütt gegangen. Manchmal watet unser Held kniehoch im Gras, manchmal schwebt er zwei, drei Pixel über dem Boden. Diese Präzisionsarbeit zieht sich durch das gesamte Programm hindurch und verdirbt einem jeglichen Spaß. Da sieht die Fassung für den ST schon etwas besser aus. Die Musik ist zwar nicht so variabel im Klang wie die auf dem C-64, aber für den ST gar nicht schlecht. Die Grafik macht, auch wenn man die Rechnerleistung in diese Wertung einbezieht, einen ganzen Zacken besser als das Holzgehacke auf dem C-64. Dafür ruckelt das Scrolling hier etwas stärker. Trotzdem kann man diese Fassung schon spielen, ohne sich ständig an den Kopf fassen zu müssen. Die Nase vorn hat allerdings die Amiga-Fassung. Sound und Spielfluß sind hier noch um zwei Ecken besser als auf dem ST – so hält man sich beispielsweise mit dem Sound endlich einmal an die Vorlage. Das Spielgeschehen ist auf dem Amiga von allen Versionen am flüssigsten (wenn das Scrolling auch hier noch ruckelt). Dies liegt daran, daß die Steuerung auf dem Amiga m.E. noch einen Tick besser reagiert als auf den anderen beiden Rechnern. Dies Lob für die Amiga-GHOSTS 'N' GOBLINS soll allerdings nicht bedeuten, daß dieses Programm hitverdächtig wäre, denn das ist's nicht. GHOSTS 'N' GHOULS als Weihnachtsgeschenk würde mich nicht übermäßig erfreuen. Wer sich's ansehen will, den möchte ich nicht davon abbringen, denn schließlich gibt's noch mehr Meinungen als nur meine eine. P.S.: Wichtig! G&G ist teilweise frustrierend schwierig. Wenn man's nicht abkann, sollte man sich schonmal etwas zum Breitschlagen zurechtlegen! uli

Amiga/ST/C-64	
Grafik	8/8/4
Sound	10/8/9
Spielablauf	8/7/4
Motivation	8/8/5
Preis/Leistung	6/6/5

Die spinnen, die Römer!

Programm: Asterix – Operation Hinkelstein, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Coktel Vision, **Muster von:** 66 / 7 / 15.

Vor kurzem lief in unseren Kinos der neueste ASTERIX-Streifen an, mit ungewohnt großem Erfolg: zumindest hier im „verträumten" Eschwege rannte dieser Zeichentrickfilm BATMAN den Rang ab! Die französische Programmiertruppe **COKTEL VISION**, bekannt durch *AFRICAN RAIDERS* und diverse Comic-Versoftungen, hat nun das Spiel zum Film fertiggestellt. Im Film muß **ASTERIX** bei seiner **OPERATION HINKELSTEIN** auf die Suche nach Zutaten für einen speziellen Heiltrank gehen, denn zuvor ist Obelix ein Mißgeschick passiert. Er wollte einen Hinkelstein auf einen Römer werfen, traf dann aber aus Versehen Miraculix' Kopf. Seit diesem Augenblick hat der arme Druid 'ne Meise und weiß nicht mehr, was er sagt und kann auch nicht mehr den Zaubertrank brauen, mit dem die Gallier jeden Römer besiegen können. Natürlich geht im Film noch eine Menge mehr ab, doch eine genaue Inhaltsangabe des Filmes würde den Rahmen dieses Tests sprengen.
Dem Zelluloid-Streifen zur Vorlage dienten zwei berühmte Asterix-Comic-Bücher, nämlich *Der Seher* und *Der Kampf der Häuptlinge*. Das Computerspiel hält sich ziemlich genau an die Cinema-Vorlage. In diesem zwei Disketten umfassenden Action-Adventure steuern wir Asterix mittels Joystick oder Tastatur durch diverse Screens, müssen uns vor den Römern in acht nehmen und im Wald nach Walderdbeeren(?-Uli meint, sie zu kennen) sowie weiteren Zutaten für das Gebräu, welches Miraculix heilen soll, suchen.
Mit den Sesterzen, die ich besitze, kann ich mir im gallischen Dorf von den dort ansässigen Händlern diverse Dinge käuflich erwerben. Im Lager der Römer ist es auch möglich zu zokken, d.h. hier kann ich meine kostbaren Sesterzen beim Würfeln aufs Spiel setzen. Asterix kann auch Wildschweine jagen und mit Römern kämpfen. Hierzu besitzt er auch ohne den Zaubertrank die Fähigkeit, mit den Fäusten zu hantieren, und da die Römer ja eh immer die Dummen sind, klappt das ganz vorzüglich.



Hier eine der guten Grafiken. Foto: ST

Alle Grafiken von ASTERIX – OPERATION HINKELSTEIN sind hervorragend gestaltet worden, und man bemerkt im Vergleich zu den Bildern der Comix keine Unterschiede. Die Animation der Sprites ist ein wenig lahm geraten, worunter der Spielspaß leider etwas leidet. Die digitalisierten Soundeffekte sind passend und nicht störend. Alles in allem handelt es sich bei der zweiten Versoftung eines Asterix-Filmes bzw. Comics um ein mittelmäßiges Spiel mit überdurchschnittlich guten Grafiken, das wohl nur für waschechte Comic-Fans von Bedeutung sein wird.

Torsten Oppermann

Grafik	8
Sound	6
Spielablauf	6
Motivation	6
Preis/Leistung	6


EPYX EPYX EPYX
5 packende Action-Spiele
1 packende Action-Sammlung
• IMPOSSIBLE MISSION II™
• CALIFORNIA GAMES™
• STREET SPORTS BASKETBALL™
• 4 x 4 OFF-ROAD RACING™
• THE GAMES WINTER EDITION
Eine Kombination auf spannender Action
und atemberaubender Leichtathletik,
die Dich in Verwunderung versetzt ...
Ist es Realität ...
oder ist es EPYX?
Erhältlich für
CBM 64/128 Kassette
SPECTRUM 48/128K +
Kassette
AMSTRAD CPC
Kassette/Dis
EPYX ACTION
U.S. GOLD
5 ALL-ACTION GAMES
4x4 OFF-ROAD RACING
IT'S TOUGH ON THE STREETS
Street Sports BASKETBALL
IMPOSSIBLE MISSION II
California GAMES
THE GAMES
U.S. Gold Ltd.,
Units 2/3 Holford Way,
Holford,
Birmingham B6 7AX.
Tel.: 021 625 3388
U.S. GOLD
Epyx is a registere
trademark referen
1195
All rights reser



Sport-Kaleidoskop

Programm: Turbo Out Run, **System:** Amiga, Atari ST, C-64 (alle drei getestet), CPC, Speccy, **Preis:** Zwischen 35 und 80 DM (je nach System und Datenträger), **Hersteller:** U.S. Gold, England, **Muster von:** U.S. Gold, [21] / [66].

MEIN MASERATI FÄHRT 210

Oder war's doch der F-40? Ist ja auch egal. Auf jeden Fall sitzt man beim Nachfolger von SEGAs Smashhit OUTRUN wieder in 'nem Ferrari F-40 und wieder ist er rot und wieder sitzt 'ne schnuckelige Blondine neben mir, mit der das Fahren gleich doppelt so viel Freude bringt. **TURBO OUT RUN** wird werbemäßig ganz schön gepusht, aber das kennen wir ja schon vom Vorgänger. Laut Werbung soll es sich hierbei um das Rennspiel des Jahres handeln, das sollte OUTRUN ja ursprünglich auch sein, doch aufgrund diverser technischer Mängel wurde es fast der Flop des Jahres '88.
TURBO OUT RUN wurde von denselben Leuten programmiert, die damals schon OUT RUN „verbrochen" hatten. Wollen wir hoffen, daß sie dazugelernt haben. Im Gegensatz zum normalen OUTRUN hat der Ferrari 'n paar PS dazugelegt und bringt nun glatte 400 KM/H, die mittels eines Turbo-Boosts auf die Straße gebracht werden.
Das Rennen beginnt in New York und geht über einige Umwege quer durch Nordamerika bis Los Angeles. Zwischendurch sind einige Stops an den Etappenabschnitten vonnöten, an denen auch Extras in den Ferrari installiert werden können. Drei verschiedene sind vorhanden, mit deren geschicktem Einsatz man das Ziel erreichen kann, und ich sage bewußt *kann*, weil keiner aus der Redaktion je L.A. erreichte.



Vroom und Ehre ...

Die Steuerung läuft ab wie eh und je, bis auf die Tatsache, daß jetzt sowohl Automatikgetriebe (beim Ferrari?) als auch Schaltgetriebe eingesetzt werden kann. Der Turbo-Boost wird im Automatik-Mode mit Space oder Feuer eingesetzt, beim Schaltgetriebe ist nur die Space-Taste belegt, denn mit dem Feuerknopf wird geschaltet (Zwei-Gang-Getriebe).
Die grafische Umsetzung auf die heimischen Compis, Amiga & ST und erstaunlicherweise C-64, ist absolut spitzenmäßig gelungen, das Scrolling ist relativ flüssig und die Animation ist rasend schnell, auch auf C-64! Da dürfte man fast von einem Wunder sprechen, zumindest, wenn man den abschneckenden Vorgänger gesehen hat. Soundmäßig geht bei Amiga und ST das übliche Gedudel ab. Beide Fassungen bieten nichts Neues. Doch die C-64-Musi, die von MANIACS OF NOISE stammt, gehört zum Besten, was ich je aus unserem Monitorlautsprecher gehört habe. Mindestens vier(!) Stimmen (Soundchip gemischt mit Digi) bringen den vollen Genuß. Echt hip-hop-mäßig mit Scratching, Gesang und coolen Drums. Die Note zwölf hat der Sound zweifelsohne verdient, denn selbst Uli, bekannt als Kritiker, bemerkte: „Nicht ganz mein Geschmack, doch technisch einwandfrei".
Insgesamt gesehen handelt es sich bei TURBO OUTRUN zwar nicht um das Spiel des Jahres, doch wer den Automaten mag, kann es sich ruhigen Gewissens zulegen.

Torsten Oppermann

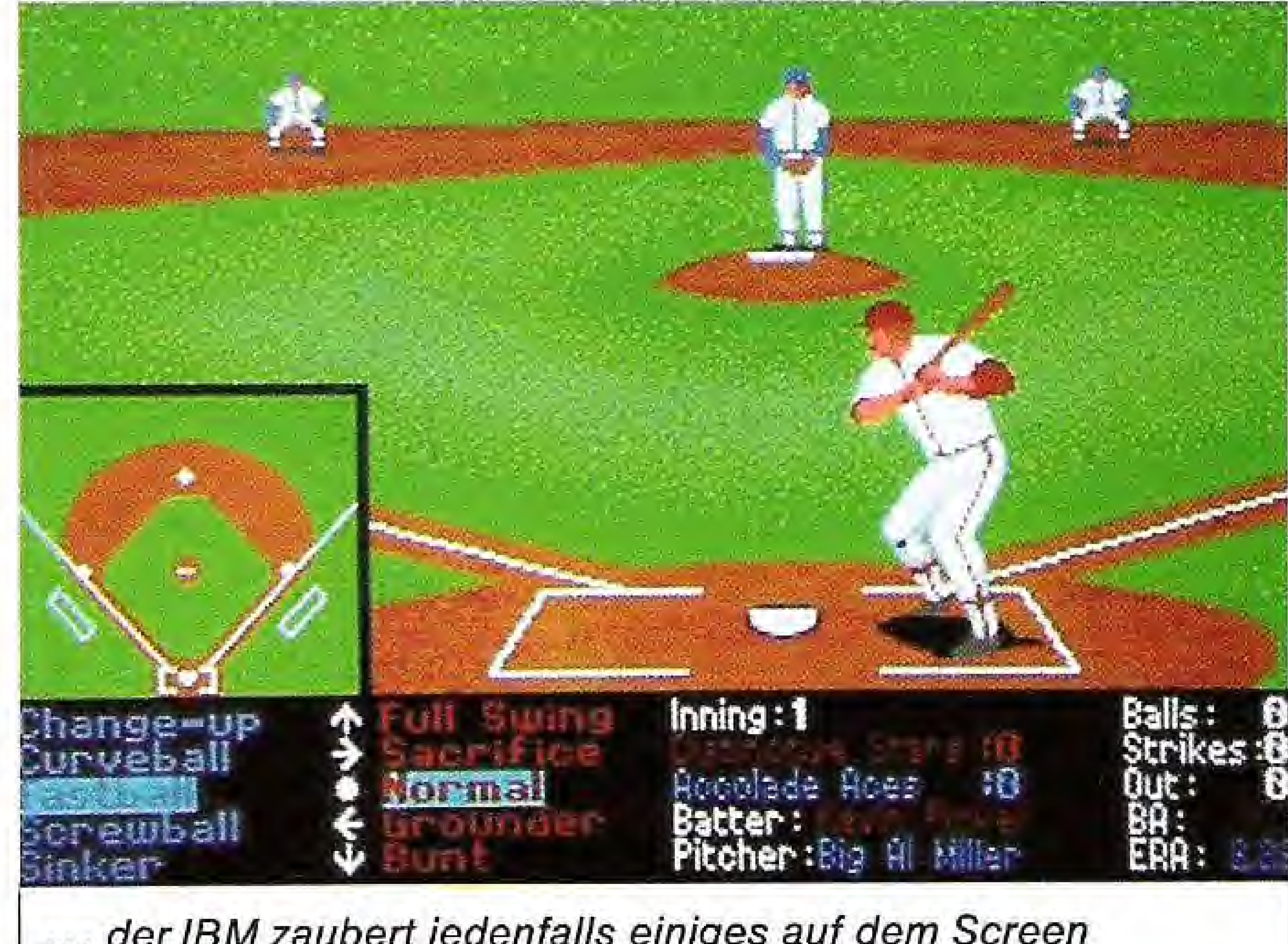


Ready, steady – go!

16 Bit/C-64	
Grafik	**10/10**
Sound	**8/12**
Spielablauf	**8/8**
Motivation	**9/9**
Preis/Leistung	**8/8**



Wenn es auch etwas klein geriet, ...



... der IBM zaubert jedenfalls einiges auf dem Screen

Sportliche Höchstleistungen auf dem PC

Programm: Hardball II, **System:** IBM & Kompatible (Herkules, CGA, EGA sowie AdLib-Soundkarte wird unterstützt), **Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Accolade, USA, **Muster von:** 7.

Mögen in letzter Zeit noch so viele Games für die muntere IBM-Familie erschienen sein, in sportlicher Hinsicht fristeten diese Kisten jedenfalls bislang ein eher trauriges Schattendasein. Abgesehen von einigen wenigen Ausnahmen, die leider technisch nicht ganz ausgereift waren, zwang das „Angebot" sportlich angehauchte PC'ler dazu, ihren Compu in der vielbesagten Ekke verkümmern zu lassen. Die „Rettung", die ich euch in diesem Testbericht präsentieren möchte, dürfte auch für alle anderen Sportfans unter Euch interessant sein. Der amerikanische Hersteller **ACCOLADE** hat sich nämlich endlich dazu durchgerungen, quasi den ersten hauseigenen Hit *HARDBALL* in einer neuen Fassung aufzulegen. Was ich, vorerst nur auf unserem hauseigenen 386er-IBM-Mischling (Konvertierungen werden mit Sicherheit folgen), bestaunen konnte, läutet meines Erachtens eine neue Generation packender Sportsimulationen ein, auf die sich die gesamte Compu-Gemeinde freuen darf.

Vom äußeren Anstrich her gleicht **HARDBALL II** in vielen Punkten seinem Vorgänger, obgleich die Macher in das altbewährte Grundkonzept wesentliche Verbesserungen und zahlreiche neue Features mit eingeflochten haben, die es in dieser Vielfalt noch nicht einmal innerhalb der so oft gerühmten Konsolen-Games dieses Genres zu sehen gab. Im Hauptmenü wird man auch sogleich mit den ersten Neuerungen konfrontiert. Neben zahlreichen, aus der amerikanischen Profiliga bekannten Teams kann der Spieler zwischen sieben (!) verschiedenen Stadien auswählen, angefangen vom hypermodernen „Baseball-Tempel" in Toronto bis zum Stadion der L.A. Dogers sind einige populäre Arenen vertreten. Logischerweise ändert sich nach der Neuwahl des Stadions nicht nur irgendein schlecht zu lesender Namenszug, vielmehr erscheint eine völlig neue Grafik auf dem Screen, die seinem Original maßstabsgetreu (!) nachempfunden wurde.

Doch auch im eigentlichen Spiel gibt es einige neue Kreationen zu bewundern. Als erstes wären da die drei verschiedenen Views zu nennen, die einem das Spielgeschehen live und packend auf den Screen zaubern. Während die „Kamerapositionen" direkt hinter dem Pitcher bzw. dem Batter die Ereignisse gut wiedergeben kann, wußte der Blick auf das gesamte Spielfeld mit dem „Weitwinkelobjektiv" nicht so recht zu überzeugen. Meiner Meinung nach fiel hier die ganze Chose etwas zu klein aus, so daß exaktes Spiel im Outfield schlichtweg unmöglich ist. Viel zu leicht passiert es nämlich, daß man sich im Eifer des Gefechtes verschätzt, was dann einen geschenkten Run für des Gegners Spieler zur Folge hat. Glücklicherweise blendet HARDBALL II beim Spiel im Infield automatisch zu einer übersichtlicheren Perspektive um. Nicht verschweigen möchte ich selbstverständlich einige weitere Features, die die Spielbarkeit durchaus erhöhen. So werden, wie teilweise schon gewohnt, während eines Spielzuges diverse Windows in den Hauptbildschirm eingeblendet, welche wichtige Infos für den/die Spieler beinhalten (Übersichtsradar, besetzte Bases etc.).

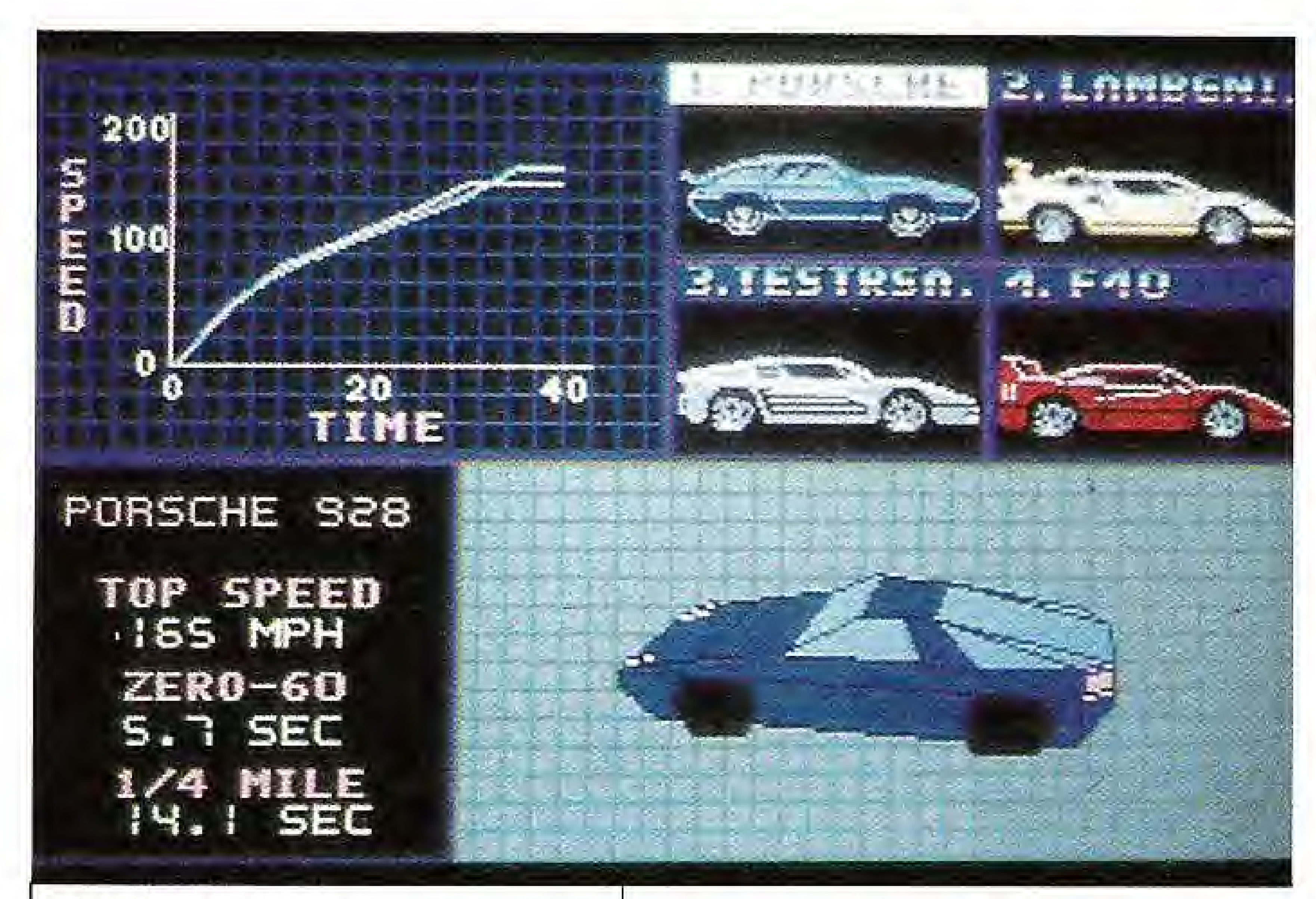
Die großen Vorteile von **HARDBALL II** gegenüber seiner Konkurrenz liegen jedoch vor allem im taktisch-strategischen Bereich, bei dem ihr nun aus dem Vollen Schöpfen könnt. Ein absolutes Novum dürfte wohl die Tatsache sein, daß dieses Game äußerst unterschiedliche Grundaufstellungen für das Outfield wie auch das Infield erlaubt. In der Person des Trainers ergibt sich für den Spieler sogar die Möglichkeit, die Truppe nach eigenen Wünschen auf dem Feld zu formieren. Die Spielereien mit Aufstellung und Auswechslung könnten kaum noch jemanden stark faszinieren, hätten die Programmierer hier nicht einige interessante Ideen verwirklicht. Als Beispiel mag genügen, daß man einen Pitcher vor seiner Einwechslung sich erst „einige Innings" warmwerfen lassen muß, soll er später im Spiel die benötigten Strike-outs erzielen. Zuguterletzt möchte ich noch kurz auf die verschiedenen Spielmodi von HARDBALL II eingehen. Sieht man einmal von den Trainingsspielen gegen den oft haushoch überlegenen Compu oder den heißen Fights mit einem menschlichen Widersacher ab, so wußte vor allem der Liga-Modus zu gefallen, schließlich wurde dieser wirklich mit Liebe zum Detail (Statistiken etc.) gestaltet.

Kommen wir jetzt jedoch zu den technischen Feinheiten, die HARDBALL II den IBM's entlokken kann. Unser 386er, ganz „gut" getaktet und mit weiteren Finessen (VGA 16 Bit, AdLib-Soundkarte) ausgestattet, haut's in dieser Hinsicht natürlich regelrecht raus, vergleicht man dieses Grafik- und Soundspektakel einmal mit den erschreckenden Ergebnissen, die eine Herkuleskarte dem Spieler zu präsentieren wagt. Mich erwarteten jedenfalls wahre Soundorgien, gepaart mit Grafiken edelster Güte. Leider sparten die Programmierer kräftig bei der Sounduntermalung während des eigentlichen Spielgeschehens (gibt natürlich Abzug), was jedoch durch eine recht brauchbare Animation der Spielersprites vollauf wettgemacht wird. Seitens der Steuerung gibt's nichts zu kritisieren, werden doch alle drei „Eingabequellen" bei Bedarf angezapft.

ACCOLADE dürfte wohl mit HARDBALL II das zur Zeit beste Baseballgame anbieten, das in der Welt der Home- und Personalcomputer herumgeistert. Seine Schwächen liegen allerdings eindeutig im spielerischen Bereich, der durch die komplett mißratene Totale viel an Farbe einbüßt. Dagegen dürften taktisch veranlagte Spielernaturen wenigsten in der Rolle des genervten Trainers zum Zuge kommen. Kurzum: Zum Hitstern hat es zwar nicht gereicht. Trotzdem solltet Ihr Euch HARDBALL II ruhig einmal reinziehen.

Torsten Blum

Grafik	9
Animation	9
Sound	6
Realitätsnähe	9
Spaß/Spannung	8
Preis/Leistung	7



Total daneben!

Fehlzündung

Programm: Vette!, **System:** PC & Kompatible, DOS 2.0, CGA, Hercules (mind. 512 K, RGB-Monitor, lauffähig auf allen PC, XT, AT), EGA (mind. 640 K, nur AT, PS/2, alle PC mit 286- oder 386-Prozessor, EGA- oder Multiscan-Monitor), Joystick/ Maus möglich, **Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Mirrorsoft, **Muster von:** [18].

Heiße Straßenrennen verspricht **MIRRORSOFT** all denjenigen, die bereit sind, einen sauer verdienten Hunni gegen die Autosimulation **VETTE!** einzutauschen. VETTE! ist nichts weiter als die Abkürzung des Wahnsinns-Straßenrenners Corvette, jenem Automobil, das selbst eingefleischten Porsche-Fahrern noch bedenklich nahe auf die Stoßstange rücken kann. Solch eine Corvette, besser gesagt, eine von vier verschiedenen, steuert man in diesem Spiel durch die Straßen von San Franzisco.
Natürlich fährt man nicht zum Spaß (obwohl das zum Corvette-Fahren eigentlich dazugehört), sondern um Ruhm und Ehre. Schließlich will man ja als Sieger aus dem hier durchgeführten Straßenrennen hervorgehen und nicht der Konkurrenz hinterherfahren. Im Anfangsmenü wählt man daher erst mal eine von vier mächtig schnellen Corvettes aus, die man im späteren Rennen fahren möchte. Nach der Erklärung der Leistungsdaten und der Wahl des Schwierigkeitsgrades (drei Stück) sucht man sich ein ebenbürtiges (oder unterlegenes) Konkurrenzauto aus, gegen das man antreten möchte. Nun muß man sich noch für einen der vier Kurse entscheiden, die natürlich alle einen etwas anderen Schwierigkeitsgrad besitzen.

Endlich geht's los, Armaturenbrett und Straßenbild erscheinen auf dem Screen. Doch was ist das? Wo sind die bewährten Rundinstrumente? Stattdessen gibt's mäusekinoartige Digitalanzeigen, die durch Straßennamen- und Kreuzungs-Anzeigen ergänzt werden. Auch der Rückspiegel fehlt nicht.

Schaut man sich die zum Spielen benötigten Tasten an, wird man von deren Anzahl (40 Stück) zunächst erschlagen, stellt aber dann fest, daß man viele meist gar nicht braucht, um vorwärtszukommen. Vielmehr genügen wenige Tasten schon, um im Verkehr mitzumischen. Diese vielen Möglichkeiten, die Corvette mit mehr oder weniger Aufwand durch den Verkehr zu steuern, stellen die positive Seite von VETTE! dar.

Negativ ist aber, was daraus gemacht wurde. Zunächst einmal fällt die mißratene Grafik auf. Verständlich, daß sich Vektorgrafik von solch einem umfangreichen Gebiet aufs Wesentliche beschränken muß, doch wer will schon mit simpel gestalteten Gebäuden und seltsam aussehenden Autos Vorlieb nehmen, noch dazu, wenn's ruckelt und wackelt. Von flüssigem Scrolling (AT) keine Spur. Dazu kommt die verflucht ungenaue Steuerung, die das Autofahren zum Bumping ï la Autoscooter degradiert.

Na ja, immerhin dürfte VETTE! das erste Programm dieser Art sein, und da muß man eben noch Lehrgeld bezahlen. „Wehret den Anfängen" könnte man meinen, doch dafür möchte ich mein Geld nicht ausgeben. Das Konzept ist in Ordnung, die Ausführung mißlungen. Vielleicht gibt's bald Besseres.

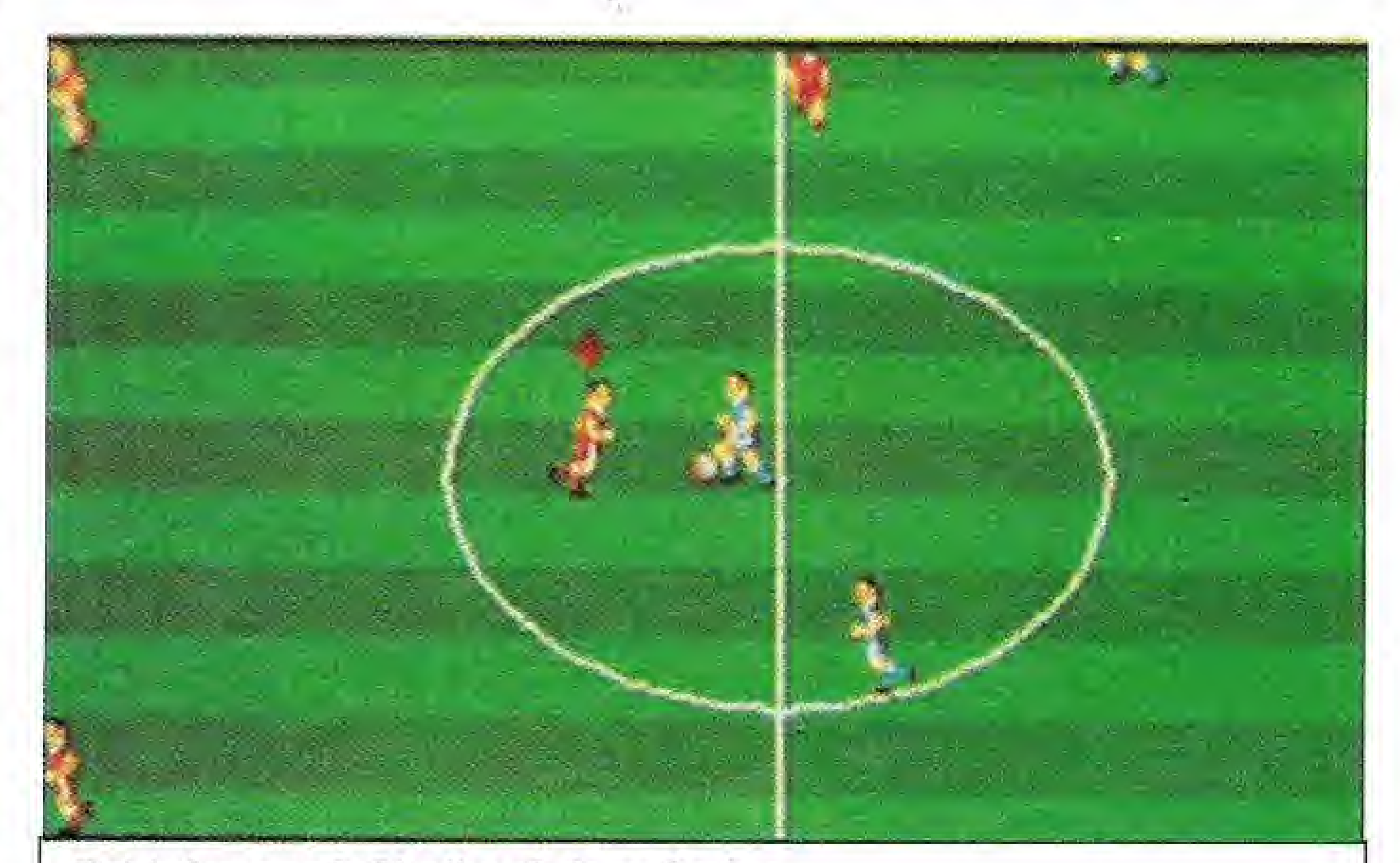
Peter Braun

Grafik	**6**
Animation	**5**
Realitätsnähe	**5**
Spaß/Spannung	**2**
Preis/Leistung	**4**

FOUL-SPIEL!

Programm: Kenny Dalglish Soccer Match, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, **Preis:** Ca. 65 Mark, **Hersteller:** Impressions Software, Bexley, England, **Muster von:** Hersteller.

In die Schar der Sportler – Fußballer, Boxer, Rennfahrer etc. pp. –, die mit ihrem Namen für vermeintlich qualitativ hochwertige Software bürgen, reiht sich nun auch Englands Starfußballer Kenny Dalglish ein. Und so wurde **IMPRESSIONS'** neues Spiel um das runde Leder folgerichtig **KENNY DALGLISH SOCCER MATCH** betitelt. Der Packung liegt ein Beipackzettel bei, auf dem Dalglish mit dem Programm in der Hand in die Kamera strahlt. Allerdings: Ich möchte wetten, hätte Kenny das Game jemals selbst gesehen, so wäre ihm das Lachen schnell vergangen.
Hat man das Programm geladen, so wird es auch gleich bitter. Die viel zu kleinen Akteure bewegen sich kantig, ruckelig und überdies viel zu langsam über den Screen; das Spiel läuft nebenbei bemerkt horizontal ab. Würde man die Steuerung der Kicker als katastrophal bezeichnen, so würde man damit dem Programm noch stark schmeicheln. Geplante Spielzüge, zielgenaue Flanken und Pässe sind absolut unmöglich, so daß ein ganz wichtiger Aspekt eines Fußball-Games schon mal ganz kräftig in die Hose gegangen ist. Doch darüber hinaus strotzt das Programm vor Fehlern, wie man sie nicht alle Tage zu sehen bekommt. Schießt man beispielsweise mit dem Torwart ein Eigentor (wenn's ums Testen geht, ist unsereinem ja nix heilig), so wird der Treffer nicht etwa gewertet, sondern der Gegner bekommt einen Eckstoß zugesprochen. Na klasse! Der Ball hüpft überdies manchmal auf eine Art und Weise in der Gegend herum, daß dem Betrachter die Tränen in die Augen kommen. Oder habt Ihr schon einmal gesehen, daß beispielsweise ein Spieler den Ball aus dem Stand senkrecht meterhoch in die Luft schießt? Ich jedenfalls nicht!



Schlafwagenfußball auf dem Amiga

Machen wir also Schluß mit diesem traurigen Spiel, an dem man wirklich kein gutes Haar lassen kann. Daß die Software-Welt in den Fußballrausch geraten ist, ist bekannt. Doch sollte trotzdem nicht jeder Hersteller versuchen, sich auf Gedeih und Verderb an diesen Trend dranzuhängen. Das sollte man dann doch lieber Häusern überlassen, die das Programmieren eines Fußballspiels auch wirklich draufhaben!

Bernd Zimmermann

Grafik	**4**
Sound	**2**
Realitätsnähe	**2**
Spaß/Spannung	**0**
Preis/Leistung	**1**

KORONA SOFT

	C 64 / D	Amiga	Atari ST	IBM
3 D Pool	43,–	61,–	61,–	--,–
Action Fighter	43,–	61,–	61,–	61,–
Airborne Ranger	61,–	69,–	69,–	69,–
Altered Beast	**43,–**	**79,–**	**59,–**	**--,–**
Archipelagos	--,–	79,–	79,–	89,–
Batman – The Movie	**43,–**	**79,–**	**59,–**	**--,–**
Battletech	61,–	79,–	79,–	89,–
Beach Volley	43,–	79,–	59,–	--,–
Bloodwych	--,–	79,–	79,–	--,–
Börsenfieber	53,–	--,–	--,–	79,–
Curse of the Azure Bonds	69,–	--,–	--,–	89,–
Dynamite Düx	43,–	79,–	59,–	--,–
Eye of Horus	43,–	79,–	79,–	89,–
F-16 Falcon	--,–	89,–	79,–	109,–
F-16 Falcon Mission Disk	--,–	61,–	61,–	--,–
Fighting Soccer	43,–	79,–	59,–	--,–
F.M. II Paket	43,–	53,–	53,–	53,–
Grand Monster Slam	43,–	61,–	61,–	61,–
Grand Prix Circuit	43,–	79,–	--,–	79,–
Gunship	61,–	89,–	89,–	109,–
Hanse	53,–	69,–	69,–	79,–
Hard'n Heavy	43,–	53,–	53,–	--,–
Hillsfar	61,–	--,–	--,–	79,–
Hostages	49,–	69,–	79,–	--,–
Indiana Jones / Adv.	**--,–**	**79,–**	**79,–**	**89,–**
Jeanne D'Arc	--,–	53,–	53,–	53,–
Kick Off	43,–	53,–	53,–	--,–
Kult	--,–	59,–	59,–	--,–
Lizenz zum Töten	43,–	59,–	59,–	--,–
Lombard RAC Rally	--,–	79,–	79,–	79,–
Maniac Mansion	**--,–**	**79,–**	**79,–**	**--,–**
Mr. Heli	43,–	79,–	79,–	--,–
New Zealand Story	43,–	79,–	59,–	--,–
Ökolopoly	--,–	--,–	--,–	149,–
Oil Imperium	**43,–**	**61,–**	**61,–**	**61,–**
Paperboy	--,–	59,–	59,–	79,–
Passing Shot	43,–	59,–	59,–	--,–
Popolous	--,–	79,–	79,–	--,–
Popolous / Promised Land	--,–	43,–	43,–	--,–
Rainbow Warrior	43,–	79,–	79,–	79,–
Rally Cross Challenge	43,–	53,–	53,–	69,–
Real Ghostbusters	43,–	79,–	59,–	--,–
Rick Dangerous	43,–	79,–	79,–	79,–
Rodeo Games	43,–	79,–	79,–	79,–
RVF Honda	--,–	79,–	79,–	--,–
Shinobi	**53,–**	**59,–**	**59,–**	**--,–**
Silent Service	53,–	79,–	69,–	79,–
Stunt Car Racer	43,–	79,–	79,–	79,–
Super Wonderboy	43,–	79,–	59,–	--,–
Test Drive 2	**53,–**	**79,–**	**--,–**	**79,–**
Test Drive 2 / Car Disk	**29,–**	**33,–**	**--,–**	**33,–**
Test Drive 2 / Scenery	**29,–**	**33,–**	**--,–**	**33,–**
Thunderbirds	43,–	79,–	79,–	--,–
Ultima Triology	53,–	--,–	--,–	69,–
Vermeer	53,–	79,–	69,–	69,–
Weird Dreams	53,–	79,–	79,–	79,–
Yuppie's Revenge	49,–	79,–	61,–	79,–
Zak McKracken (deutsch)	61,–	79,–	79,–	79,–



Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten.

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Ständig alle wichtigen Neuerscheinungen für Sie am Lager. Rufen Sie uns an oder fragen Sie nach dem neuen Gesamtkatalog.

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Bestell-Coupon

Versandkosten:
Inland NN + 5,– DM oder Scheck + 5,– DM.
Ausland nur Scheck/Bar/Überweisung + 8,– DM.
Ab 100,– DM Versandkosten frei.

Hiermit bestelle ich folgende Spiele:

	Disk	Cass.

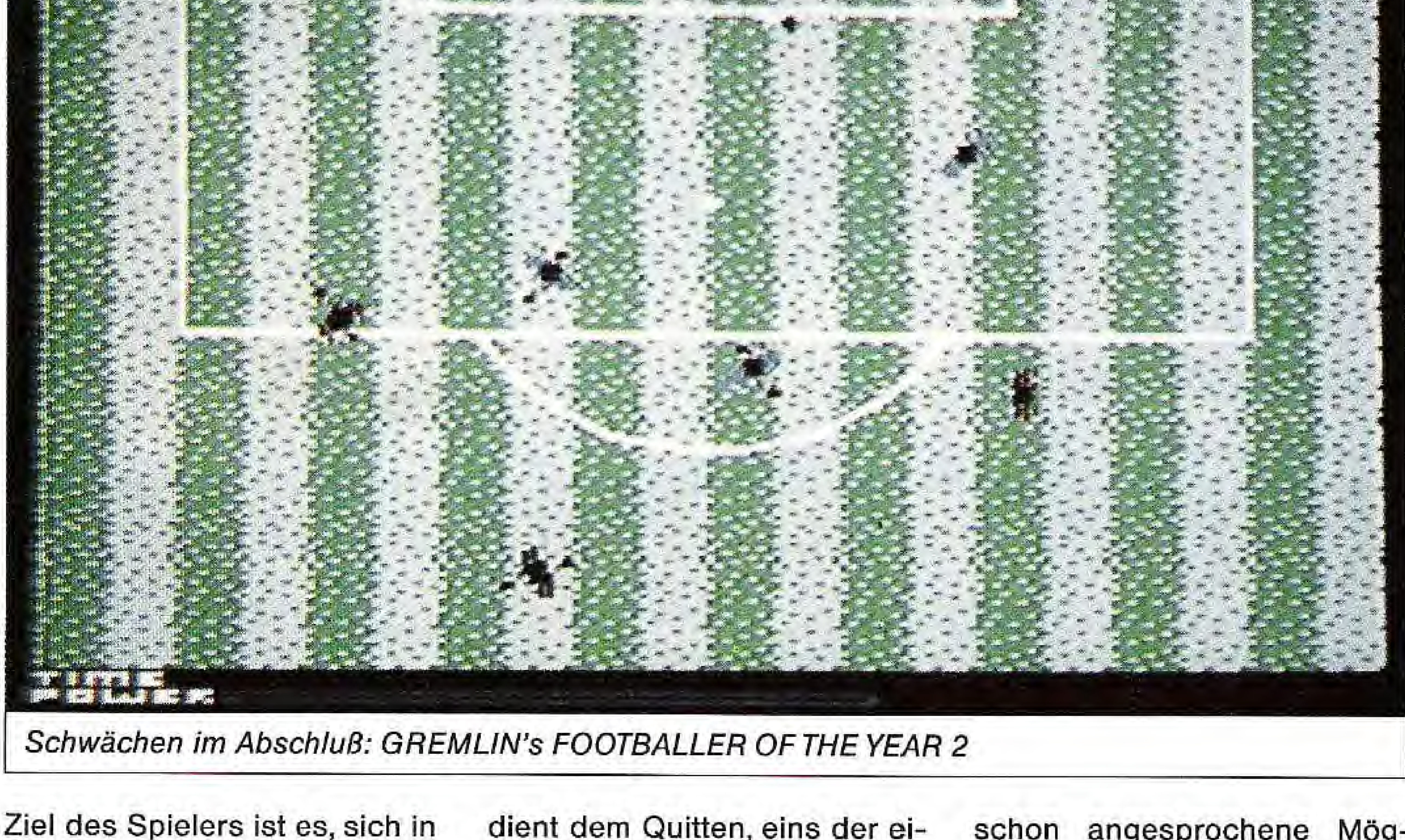
Name: ________
Straße: ________
PLZ/Ort: ________
Telefon: ________
Alter: ________
Computersystem: ________

Sofort auf eine Postkarte und an KORONA SOFT!

Knapp vorbei ist auch daneben!

Programm: Footballer of the Year 2, **System:** C-64 (getestet), Amstrad CPC, Spectrum 48K/+2/+3, Atari ST, Amiga, **Preis:** Je nach System und Datenträger zwischen ca. 30 Mark und etwa 70 Mark, **Hersteller:** Gremlin Graphics, England, **Muster von:** 7 / 15.

Zum zweitenmal stellt Englands fleißige Software-Biene **GREMLIN GRAPHICS** die Frage nach dem Fußballer des Jahres. Daß das Dauerproduzieren jedoch in den meisten Fällen zu Lasten der Programmqualität geht, zeigt sich einmal mehr an dem neuen GREMLIN-Game **FOOTBALLER OF THE YEAR 2**.



Schwächen im Abschluß: GREMLIN's FOOTBALLER OF THE YEAR 2

Ziel des Spielers ist es, sich in der Ersten englischen Division durchzusetzen, nebenher noch in nationalen und internationalen Pokalwettbewerben erfolgreich abzuschneiden und als Krönung der Karriere auch die Weltmeisterschaft zu erringen. Dies bedeutet, daß man einerseits eine der vorgegebenen englischen Vereinsmannschaften wählt (allerdings können auch neue Teamnamen eingegeben werden), andererseits an der Seite einer beliebigen Nationalmannschaft um Ruhm und Ehren kämpft. Die Idee der GREMLIN-Programmierer hierbei muß wohl gewesen sein, daß ein Großteil der Elitekicker ihre Brötchen im Ausland verdienen.

Nach dem Laden ertönt eine flotte Benn-Daglish-Melodie; während des späteren Spielgeschehens beschränkt sich die Geräuschkulisse jedoch auf Piepstöne, die als akustische Signale bei Eingaben und Einstellungen dienen. Nun wählt man wie beschrieben eine Vereins- und eine Nationalmannschaft aus, gibt seinen Namen ein, und dann geht's über zum Hauptmenü. Hier sieht man sechs Icons; eins dient dem Quitten, eins der eigenen Personenbeschreibung (statistische Angaben über die bisherige sportliche Karriere). Ferner haben wir hier einen Globus, mittels dessen Tabellen und Statistiken abgerufen werden können. Wählt man die Schriftrolle an, so hat man die Chance, während der laufenden Saison einen neuen Verein zu besseren finanziellen Konditionen zu finden. Das Disketten-Icon dient naheliegenderweise dem Laden und Speichern, und das Fragezeichen als letztes noch verbleibendes Symbol führt den Spieler in eine Quizrunde. Hier kann man seine Kasse auffüllen, denn Geld regiert auch oder gerade im Fußball die Welt – so auch bei GREMLIN. Der Spieler geht mit einem Startkapital von 10.000 Pfund in die neue Saison. Bei richtiger Beantwortung der Quizfrage gibt es weiteres Geld hinzu. Das Prinzip ist „doppelt oder nichts", das heißt, man verliert alles oder verdoppelt seinen Einsatz.

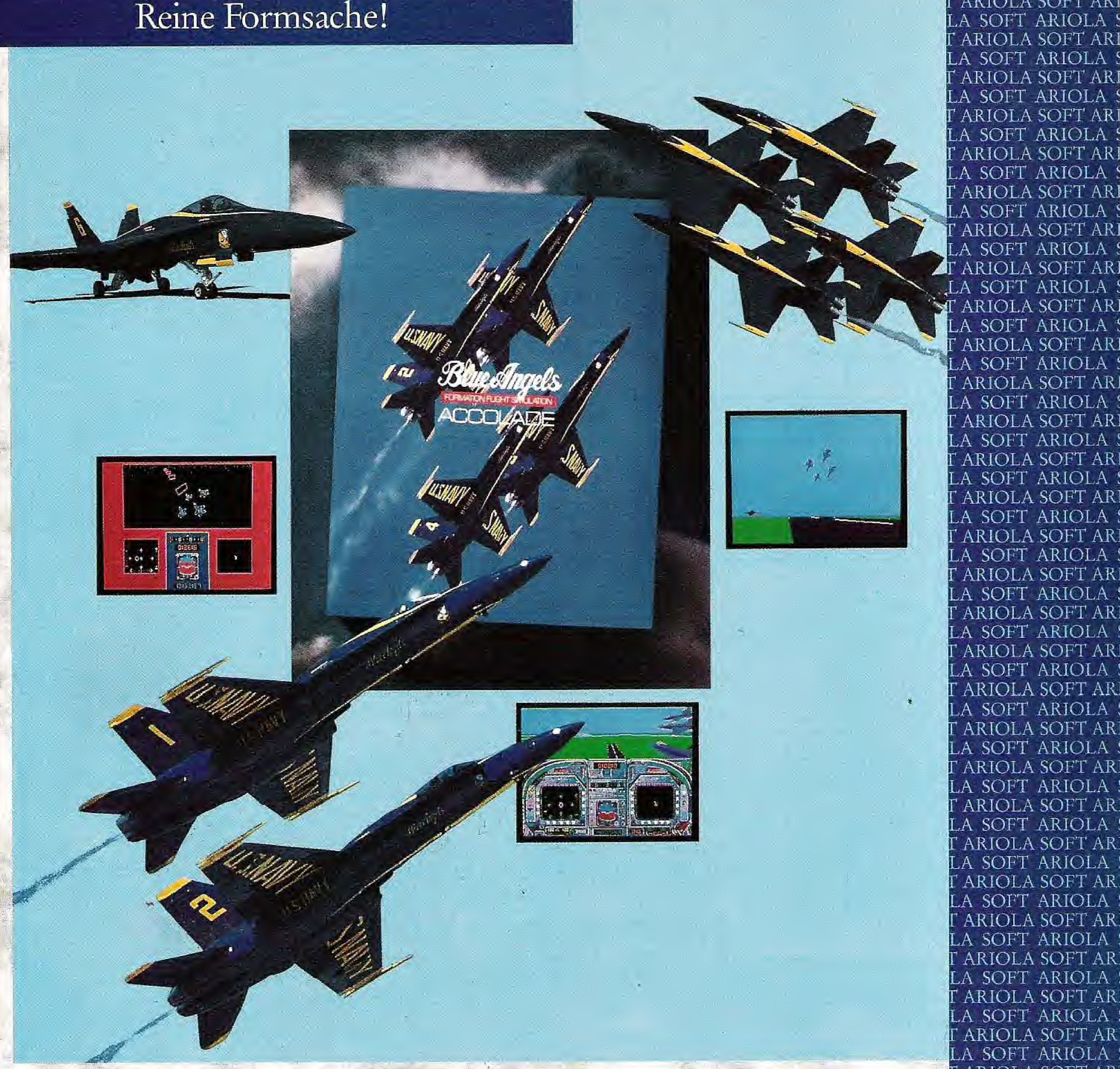
Nun ist es aber so, daß das Geld nicht einfach so seine Zinsen bringt; vielmehr muß man die Kohle für verschiedene Dinge anlegen. Zunächst hat man die schon angesprochene Möglichkeit (Schriftrollen-Icon), sich für 5.000 Pfund auf die Transferliste setzen zu lassen. Daneben kann man für jeweils 600 Pfund Torkarten kaufen, mit denen es eine besondere Bewandtnis hat. Die Spielpaarungen können selbsttätig ablaufen, was bedeutet, daß das Ergebnis vom Computer ermittelt und auf dem Screen angezeigt wird. Setzt man jedoch eine Torkarte ein (bis zu drei pro Partie sind möglich), so kann man aktiv ins Geschehen eingreifen. Jede Karte entspricht einer taktischen Variante. Setzt man also drei Karten in einem Spiel ein, so versuchen die Akteure mit drei verschiedenen Spielzügen zum Torerfolg zu kommen. Gezeigt wird hierbei ausschließlich der Bereich um den gegnerischen Strafraum. Doch bevor wir uns aufs Feld begeben, heißt es, graue Theorie zu pauken. Für jede eingesetzte Karte erscheint ein „Taktikplan", auf dem jedoch lediglich das Tor, die Torauslinie, Fünfmeter- und Sechzehnmeterraum sowie Elfmeterpunkt markiert sind. Ferner sind hier die eigenen Stürmerkollegen eingezeichnet, und durch Linien wird angedeutet, welche Aktion sie planen. Schließlich sieht man sich selbst (dargestellt durch ein Kreuzchen mit einer gepunkteten Linie) und weiß nun also, was man in der nachfolgenden Actionsequenz zu tun hat. Klingt ein bißchen kompliziert, was? Ist es aber gar nicht; das Problem ist nur, daß man sich die bis zu drei Taktiken bis zum nachfolgenden Spielgeschehen einprägen muß. Nun nämlich sieht man seine Mitspieler, sich selbst sowie die gegnerische Abwehr inklusive Torwart auf dem Schirm. Nun auch entwickeln die Akteure ein Eigenleben (denn steuern kann man ja nur „sich selbst"), und nun also soll man das nachspielen, was man bis dahin nur in Form von Strichelchen und Kreuzchen gesehen hat. Schade, daß GREMLIN sich in dieser Beziehung nicht etwas Besseres hat einfallen lassen!

So muß ich abschließend sagen, daß sich die GREMLIN-Programmier gerade im entscheidenden Punkt etwas mehr Zeit hätten nehmen, eine vernünftige Lösung des Taktikproblems hätten anstreben sollen. Bedauerlich ist diese Unterlassungssünde allemal, denn FOOTBALLER OF THE YEAR 2 zeigt Ansätze, hätte sicherlich das Zeug zu einem Programm, das auch über längere Zeit zu unterhalten vermag. Es ist aber ohnehin zu erwarten, daß früher oder später das Spielkonzept noch einmal aufgegriffen wird – von GREMLIN oder einer anderen Company. Und dann dürfen wir vielleicht doch noch auf ein wirklich gelungenes Fußballspiel hoffen.

Bernd Zimmermann

Grafik	**6**
Animation	**6**
Realitätsnähe	**7**
Spaß/Spannung	**7**
Preis/Leistung	**6**

Reine Formsache!



Ob BLUE ANGELS wohl den "blauen Engel" für umweltfreundliches Fliegen verliehen bekommt? Denn wo fliegt sich's schon umweltfreundlicher als auf Ihrem PC, AMIGA, ATARI ST oder COMMODORE 64? Und wo können Sie Formationsflug aus zwei Perspektiven steuern: Mit Sicht aus dem Cockpit oder mit Blick auf die gesamte Formation! Übrigens, wenn Sie im Formationsflug keine allzu gute Figur machen, einen "Freiflug" bieten Ihnen die BLUE ANGELS allemal!

Informationen?
Coupon ausfüllen und abschicken

Name: ______________________

Straße: ______________________

PLZ: _____ Ort: ______________

An: Ariolasoft GmbH,
Haupstraße 70, 4835 Rietberg 2

asm 1/90

Ariola Soft
Das Programm

ACCOLADE



Stein

Wie steht's

Action-Spiele von MicroProse bieten Realitätsnähe, Spannung & Strategie – eine Kombination, die bislang im Bereich der Unterhaltungssoftware selten zu finden war.

RUHM UND REICHTUM

Pirates! spielt im über 1 Millionen Quadratmeilen großen Gebiet der Karibik und bietet unübertroffenes Spielvergnügen und spannende Abenteuer auf hoher See!

EINE RECHNUNG ZU BEGLEICHEN . . .

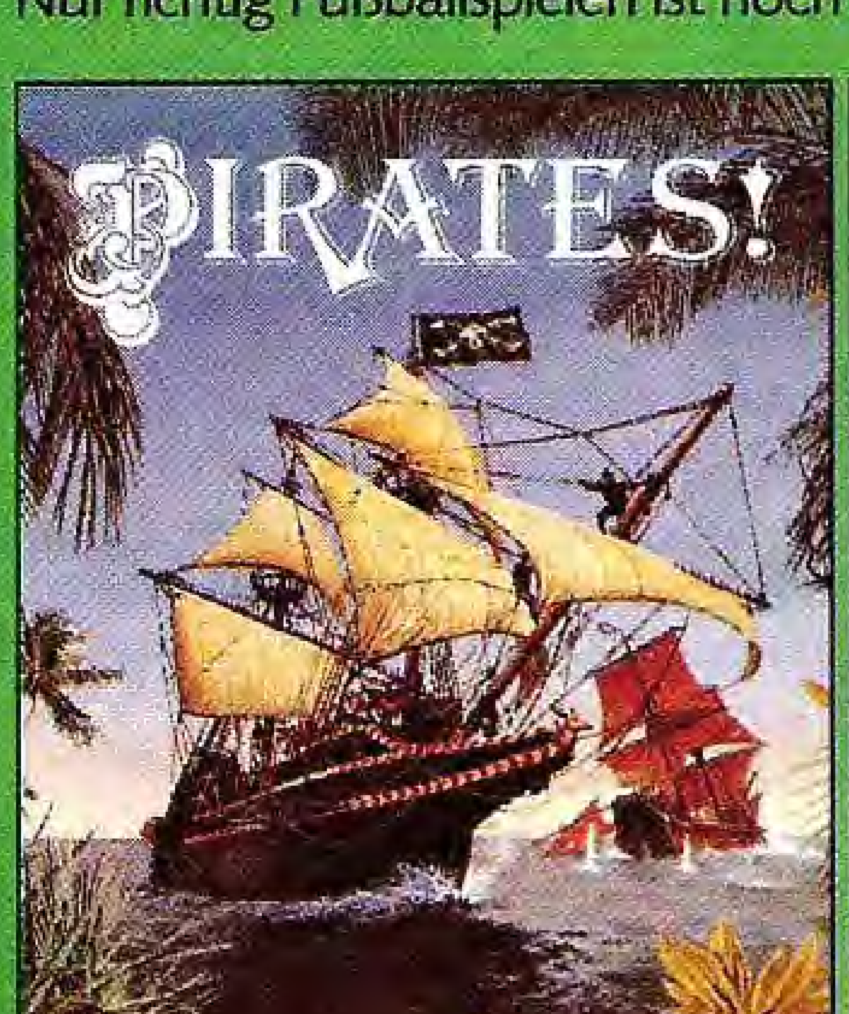
Airborne Ranger. Superschnelle Action und mehr als zehn aufregende Missionen tief in gegnerischem Gebiet. Hier werden Ihre Fähigkeiten und Reflexe gefordert!

WIE STEHT'S?

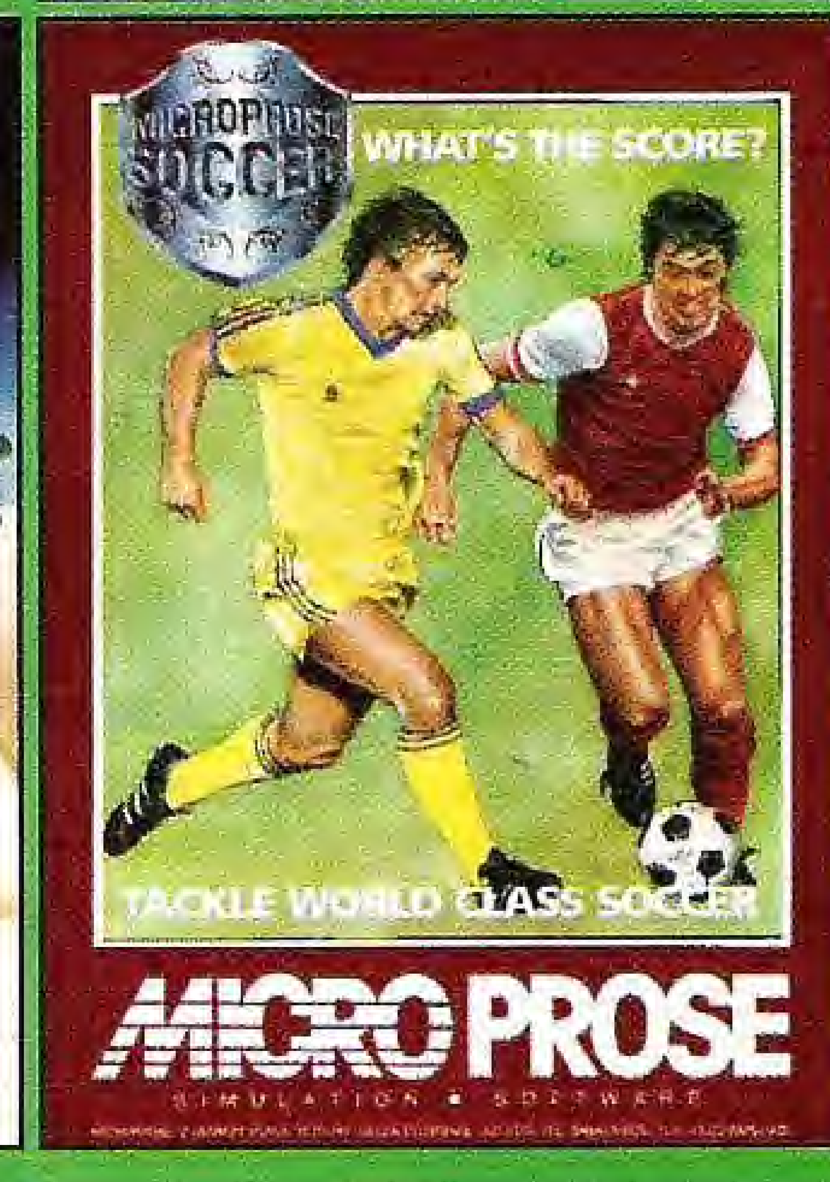
Soccer – die erste und wohl beste Fußballsimulation. Vom Hallenfußball bis zur Austragung der Weltmeisterschaft wird einfach alles geboten.
Nur richtig Fußballspielen ist noch schöner . . .







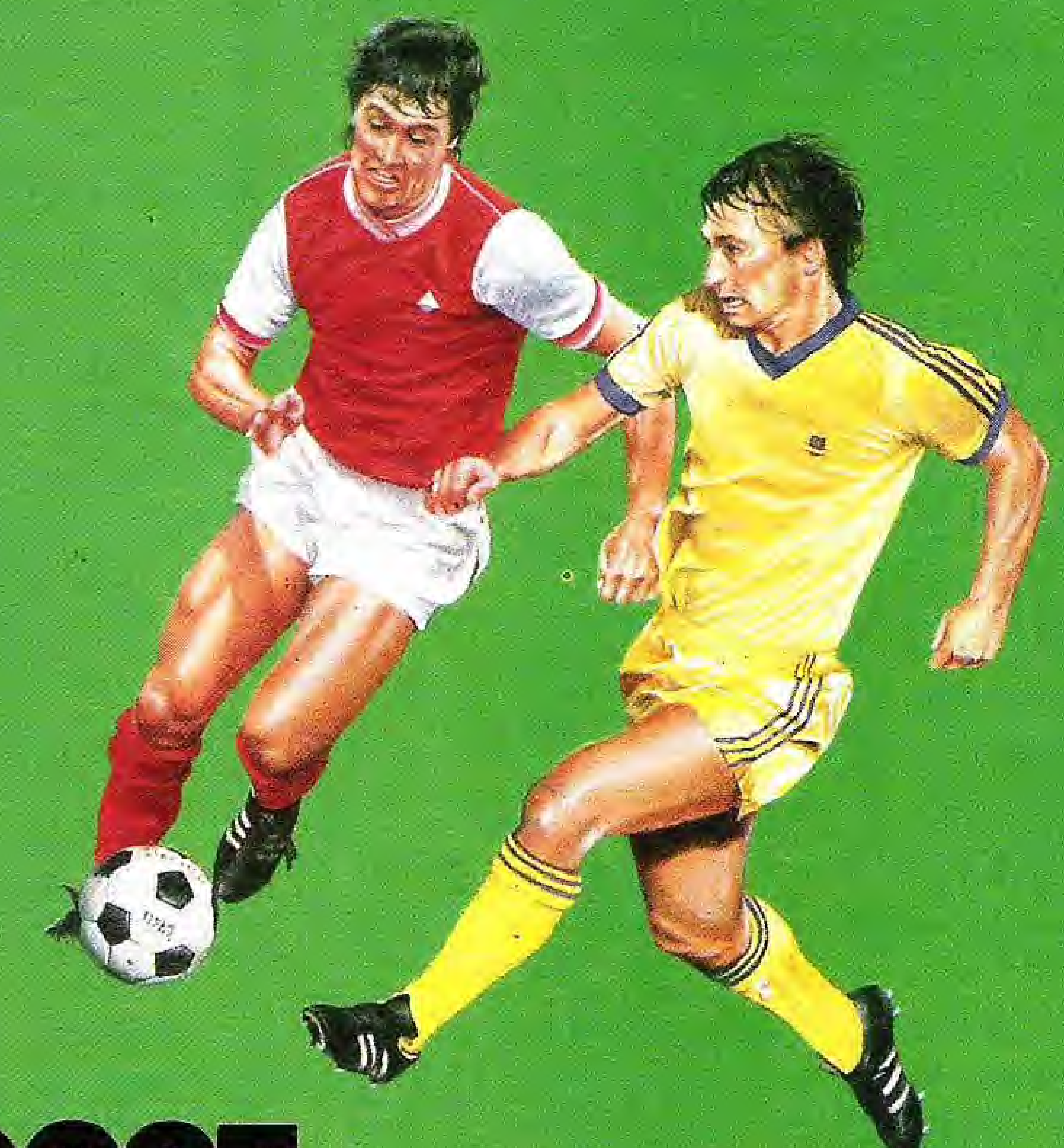






Achtung !

von Oktober bis März '90
große Microprose Aktion im Handel
mit tollen Werbemitteln.



Probleme? Rushware-Hotline
für alle MicroProse-Titel:
0 21 01 / 63 75 75
Mo. + Do. 15.00-19.00 h

Vertrieb: Rushware Microhandelsges. mbH,
Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst
Tel.:0 21 01 / 6 07-0
Vertrieb Österreich: Karasoft, Darius
Schweiz: Thali AG

MICRO PROSE

Wiesbadener Str. 89 * 6503 Mainz-Kastel

KAMPFSPORT:

FÜR KÖNNER

Programm: Budokan, **System:** IBM PC (Dos 2.11 bis 3.3), Grafik: Hercules, CGA, MCGA, EGA, VGA, Sound: AdLib, CMS, MT32, Joystick (mit'm Keyboard kommt's nicht so gut), **Preis:** ca. 85 DM, **Muster von:** Electronic Arts, England.

Kampfsportsimulationen scheinen in letzter Zeit wieder stark in Mode zu kommen, waren in der letzten ASM (12/89) doch gleich zwei Vertreter dieser Gattung anzutreffen (*Chambers of Shaolin* und *Chinese Karate).* Mit **BUDOKAN** aus dem Hause **ELECTRONIC ARTS** gesellt sich ein neues Programm dieses Genres in die Sparte der Kampfspiele. Doch, soviel darf ich schon vorweg nehmen, BUDOKAN ist weitaus mehr als nur ein einfaches Hau-Weg-Spiel, es handelt sich um die bisher realistischste Computerversion eines Kampfsports, und nicht nur eines Kampfsports, wie Ihr gleich lesen werdet, aber – legen wir doch einfach mal los.



Nach dem Training geht's in den BUDOKAN



Superrealistisches Kampfverhalten



»BUDOKAN: Die perfekte Inszenierung eines Karate-Wettbewerbs. Ein Programm, das in jede Softwaresammlung gehört.«

Sinn des Spieles ist folgender: Wir müssen uns in vier Kampfsportarten: Kendo (Bambusschwertkampf), Bo (Stockkampf), Karate (= leere Hand, besser bekannt als Kampf ohne Waffen) und Nunchaku (Kampf mit dem sog. Todschläger) trainieren, um an einem der bedeutendsten Wettkämpfe, dem BUDOKAN teilnehmen zu können. Disk A ins Laufwerk – und ab geht die Post. Das Titelbild erscheint, und die Musi spielt, vorausgesetzt wir haben einen 286er oder leistungsfähigeren PC vor uns stehen. Druck auf Space veranlaßt den PC, den Hauptteil dieses Games zu laden.

Wir befinden uns nun im Courtyard (bedeutet soviel wie Hinterhof), und von hier aus können wir in die verschiedenen Hallen gehen, in denen die einzelnen „Disziplinen" trainiert werden. In jeder Halle stehen drei verschiedene „Sparringspartner", mit aufsteigendem Schwierigkeitsgrad, zur Verfügung, die wohl eher als Trainer bezeichnet werden können, teilen sie ihre Tritte, Schläge usw. doch sehr genau ein und gehen sehr sparsam mit ihrer Kondition um. Nach erfolgreicher oder auch erfolgloser (verlorener) Trainingsrunde gibt der weise Trainer uns noch vielsagende Worte mit auf den Weg, und der Kampf wird durch Worte bewertet. Die Bewertung ist sehr realistisch und richtet sich wirklich nach dem Kampfverhalten des Spielers (z.B. „Du bist sehr schnell, solltest Deine Kraft aber nicht für unrentable Kampftechniken einsetzen."). Man sollte alle Hallen öfter ansteuern, um wirklich sicher gehen zu können, daß man alle Kampftechniken fast perfekt beherscht. Anschließend sollte man die „Free Spar Mat" aufsuchen, um dort nocheinmal in einer „gemütlichen" Sparringsrunde alle Techniken zu erproben.

Hiernach geht's auf ins "Real Life", bzw. in den BUDOKAN. Der BUDOKAN ist ein im Stile der alt-jaqpanischen Architektur erstelltes achteckiges Gebäude, in dem 1964 die Olympischen Kampfsport-Wettkämpfe stattfanden. Wir müssen in dieser „Halle" nun beweisen, was wir während des Trainings gelernt haben. Unser erster Gegner ist Ozeki-Ryu, der in der Disziplin Karate gegen uns antreten möchte. Hajimae (Hadjimäih gesprochen, bedeutet soviel wie: Der Kampf beginnt) – und auf geht's. Diesen Gegner besiegt man noch relativ locker," doch die darauffolgenden haben's ganz schön in sich. Bis jetzt habe ich es noch nicht geschafft, ins Finale einzuziehen.

Abschließend beliebt zu bemerken, daß es sich bei BUDOKAN um das realistischste Kampfspiel aller Zeiten handelt, das mit viel Liebe zum Detail programmiert wurde. Allein die Animation schlägt alles bisher Dagewesene. Wirklich jeder Schlag bzw. Tritt oder Sprung wird grafisch so perfekt dargestellt, daß man denkt, einen Film zu sehen. Alle Kampftechniken und auch das Angriffs- und Abwehrverhalten der gegnerischen Kämpfer sind sehr realitätsnah. Selbst an der Programmierung gibt's nichts auszusetzen: Geschwindigkeitsmäßig ist dieses Programm auf allen PC erträglich, und zwar von 4.77MHz-PC bis 80286-AT mit VGA-Karte. Interessant ist die „Künstliche Intelligenz", die das Spiel aufweist, denn es bemerkt automatisch, ob der Rechner für bestimmte Aktionen zu wenig Rechenleistung hat. Falls dies der Fall ist, werden die Schatten der Sprites weggelassen. Die einzelnen Soundkarten werden übrigens alle hervorragend ausgenutzt, so daß man bei BUDOKAN von einem rundum gelungenen Programm sprechen kann, das erst einmal seinesgleichen finden muß. Das ASM-Gütesiegel hat es sich würdevoll verdient!

Torsten Oppermann

Grafik/Animation	**11**
Sound	**10 (PC)/10 (AdLib)**
Realitätsnähe	**12**
Spaß/Spannung	**11**
Preis/Leistung	**11**



Gerät: Gameboy, **Preis:** Ca. 200 Mark, **Lieferumfang:** Grundgerät inkl. Kopfhörer und zwei 1,5 Volt-Mignon-Zellen (die Teile, die wir in unserem Walkman stecken haben), **Hersteller:** Nintendo, Japan, **Muster von:** EC-Electronics, München.

Offiziell ist er zwar noch nicht erhältlich, doch über den Versandhandel hat ab sofort jeder die Möglichkeit, den GAMEBOY käuflich zu erwerben. Der GAMEBOY ist das erste Handheldgame mit Cartridge-Slot und Stereo-Sound (technische Details in ASM 10/89, Seite 150). In Japan wurde diese „Mini-Konsole" bisher knapp eine Million Mal verkauft, namhafte Softwareproduzenten wie KONAMI, BANDAI usw. stellen mittlerweile Games für den GAMEBOY her. ASM ist natürlich – wie immer – am Ball und stellt Euch an dieser Stelle die zur Zeit in Deutschland erhältlichen Spiele für den GAMEBOY vor. Zuvor muß jedoch erwähnt werden, daß alle Produkte, da Japanimporte, nur mit den original japanischen Anleitungen ausgeliefert werden. Aber wen stören solche „Kinkerlitzchen" schon...

Programm: Tennis, **Preis:** Ca. 70 DM, **Hersteller:** Nintendo, Japan; **Muster von:** EC-Electronics.

TENNIS für den GAMEBOY bietet nahezu alle Features des PC-ENGINE-MEGAHITS WORLD COURT TENNIS. Gezielte Schmetterbälle, perfekt geschlagene Lobs und haargenaue Stops sind ebenso möglich wie knallharte Passierschläge. Die Steuerung erfolgt über das Steuerkreuz und die beiden Feuerbuttons, wobei man mit Button A harte Bälle schlägt (offensiv) und mit Knopf B Lobs bzw. Stops (defensiv). Länge und Richtung können nach Ausführung des Schlages zusätzlich noch mit Hilfe des Steuerkreuzes beeinflußt werden.
All dies wird darüberhinaus durch eine angenehme Grafik sowie softes Scrolling, flüssige Animation (für LCD-Verhältnisse) und einen tollen Soundtrack unterstützt. Der Schwierigkeitsgrad des Computergegners ist einstellbar.
Im Gegensatz zum PC-ENGINE-Tennis bietet NINTENDOs TENNIS leider keine Möglichkeit zum Doppel-Spiel. Doch dafür existiert eine Zwei-Spieler-Option, die allerdings nur mit zwei GAMEBOYS, verbunden über Adapterkabel und zwei Cartdridges, zusammenarbeitet. Insgesamt gesehen also ein empfehlenswertes Sportspiel, das aber auch seinen Preis hat.

Grafik/Animation	**8**
Realitätsnähe	**10**
Spielablauf	**10**
Spaß/Spannung	**10**
Preis/Leistung	**7**

Programm: Hyper Loderunner, **Preis:** Ca. 70 DM, **Hersteller:** Bandai, Japan, **Muster von:** EC-Electronics.

Oldiemäßig geht's bei **HYPER LODERUNNER** ab, hat man doch wirklich das aus dem Jahre '83 stammende Kultspiel LODERUNNER als Cartridge gebracht und sogar noch um einige Features erweitert! Es gilt bei LODERUNNER 50 Stages zu bewältigen, in dem man alle Kristalle (oder was auch immer das darstellen soll) jedes Levels aufsammelt. An dieser Arbeit hindern uns natürlich diverse Bösewichter, die wir aber für eine kurze Zeit ruhigstellen können, wenn wir sie in ein von uns gegrabenes Loch locken. Die GAMEBOY-Fassung dieses Oldies bietet gegenüber der Original-Apple-II-Version einiges mehr. So ist das Spielfeld jetzt um einiges größer, der Bidschirm scrollt in mehrere Richtungen, und ein einfach zu bedienendes Contstruction-Kit wurde ebenfalls implementiert. Nachteil des Construction-Kits ist allerdings die fehlende Abspeichermöglichkeit, mittels spez. Batterie oder so. Doch ansonsten bringt HYPER LODERUNNER den vollen Spielspaß, schon allein wegen des hohen Schwierigkeitsgrades.

Grafik	**10**
Sound	**7**
Spielablauf	**9**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**7**

Programm: Motocross Maniacs, **Preis:** Ca. 70 DM, **Hersteller:** Konami, Japan, **Muster von:** EC-Electronics.

Mit **MOTOCROSS MANIACS** steigt nun auch **KONAMI** ins GAMEBOY-Business ein. Dieses Motorrad-Rennspiel ähnelt dem NES-Game EXCITE BIKE, das ebenfalls von KONAMI stammt. Man steuert hier ein Motorrad über ein horizontal scrollendes Feld, muß über diverse Hindernisse springen und den Turbo-Boost geschickt zum Einsatz bringen. Mit Hilfe dieses Boosts bekommt man dann richtig Feuer unterm Hintern.
Es stehen drei verschiedene Spielmodi zur Verfügung: Im Solo-Mode fährt man nur gegen die Zeit, während man im VS-Computer-Mode zusätzlich noch einen vom GAMEBOY gesteuerten Gegner zu bewältigen hat. Der Zwei-Player-Mode läuft nur mit Hilfe eines Adapterkabels, zwei Modulen und zwei GAMEBOYS, hierbei übernimmt der zweite GAMEBOY-User dann die Rolle des Computer-Gegners.
Mit MOTOCROSS MANIACS hat KONAMI ein gelungenes Rennspiel für den GAMEBOY produziert, das jede Menge Action enthält und einfach zu steuern ist. Das Ganze wird zusätzlich noch mit sehr guten Soundtracks versüßt.

Grafik	**9**
Sound	**9**
Spielablauf	**9**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**7**

Programm: Hau-Ball-weg Pinball (oder so ähnlich, sch.... Japanisch), **Preis:** Ca. 70 DM, **Hersteller:** Hal Laboratory, inc., Japan, **Muster von:** EC-Electronics (bei klein wird's langweilig...).

Cartridge rein – Power on: Eine Spitzen-Misuk (äh, Musik) ertönt und bringt mich schon in die richtige Stimmung. Drei kleine Krokodile führen den neuesten Tanz vor, voll abgestimmt auf den coolen Sound natürlich. Nun gut, starten wir mit Start (was sonst). Im Hauptmenü haben wir dann vier verschiedene Spielmöglichkeiten, Ein-Spieler, Zwei-Spieler (hintereinander) sowie Match A und Match B (die beiden Letzteren nur mittels Adapterkabel möglich). Nachdem mich die Musik schon richtig eingestimmt hat, entscheide ich mich schließlich für das Ein-Player-Game. Auf geht's: Mit Knopf A oder B spanne ich die Feder, und der Ball wird ins Playfield katapultiert. Das normale Playfield reicht über zwei Flipperebenen, die beiden Bonussequenzen beschlagnahmen ebenfalls deren zwei.
Den rechten Flipper bewege ich mittels Steuerkreuz, der linke wird entweder mit Button A oder B gehandhabt. Die Kugel bewegt sich sehr realistisch, und die Geschwindigkeit sowie die physikalischen Gesetze eines Originalflippers sind auf dem GAMEBOY absolut gut realisiert worden, so daß ich ohne Zweifel davon reden kann, daß es sich bei **HAU-BALL-WEG-PINBALL** um die wohl realitätsnahste Umsetzung eines Flippers handelt.

Grafik	**10**
Sound	**11**
Spielablauf	**10**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**7**

Programm: Baseball, **Preis:** Ca. 70 DM, **Hersteller:** Nintendo, Japan, **Muster von:** EC-Electronics (nicht schon wieder...).

Kurz und knapp: **BASEBALL** ist ein sehr klassischer Vertreter dieses Genres, der auf dem GAMEBOY nicht ganz so viel Spielspaß bereitet wie die „erwachsenen" Fassungen, denn aufgrund der sehr schnellen Ablaufgeschwindigkeit und der Nachleuchtzeit des LC-Screens. Desweiteren enthält dieses Teil: Pseudo-3D-Grafik, Zwei-Spieler-Option, realitätsnahes Spielerverhalten, exakte Ballkontrolle. Schluß aus und Ende.

Grafik/Animation	**7**
Realitätsnähe	**9**
Spaß/Spannung	**7**
Preis/Leistung	**6**

FAZIT: Der GAMEBOY ist sozusagen der Walkman der Spielefreaks, die Games können den „erwachsenen" Spielen durchaus das Wasser reichen, leider sind die Preise der Cartdridges sehr hoch, doch gemessen an der Qualität durchaus angebracht. Erschwinglich ist der GAMEBOY (ohne Games) für jedermann, denn 199 Steine sind O.K, durch man rechne sich die Kosten für die Soft zusammen. Also doch nur ein Yuppie-Spielzeug? Als Bonus zu ST, Amiga oder irgendeinem anderen Compi bzw. Konsole ist der GAMEBOY mit Sicherheit interessant, denn es kommt echt gut, mit Kopfhörern und GAMEBOY bewaffnet durch die Straßen zu ziehen.

TORSTEN OPPERMANN



GOOD GREAT *AMERICAN* STUFF

Programm: Tommy Lasorda Baseball, **System:** Sega Mega Drive, **Preis:** ca. 140 Mark, **Hersteller:** Sega of America, USA, **Muster von:** CWMII, Thomas Must, Vienenburg.

Sieht man einmal von dem „Holzhacker" für das SEGA MEGA DRIVE namens *World Cup Soccer* ab, so konnte die PC-Engine bislang für sich völlig allein in Anspruch nehmen, in Sachen Sportsoftware die Konsole schlechthin zu sein. Hits wie *World Court Tennis* oder *Power League Baseball I/II* sprechen in dieser Hinsicht eine deutliche Sprache. Nachdem sich der japanische Alleinhersteller **SEGA** endlich dazu entschlossen hat, auch komplett in Englisch gehaltene Module zu produzieren, scheint wieder etwas Bewegung in das Softwareleben des SEGA MEGA DRIVE gekommen zu sein, was sich nun als erstes in der Sportszene widerspiegelt. **TOMMY LASORDA BASEBALL**, so der Name des neuesten Produktes, stammt übrigens nicht etwa aus japanischen Landen, sondern vielmehr von **SEGA OF AMERICA**, einer Vertretung des japanischen Konzerns in den Vereinigten Staaten.
Wie man es schon von anderen Konsolen und Computertypen her gewohnt war, bietet auch dieses Baseball-Spiel für das MEGA DRIVE drei verschiedene Spielmodi, an denen sich entweder einer oder zwei Baseball-Begeisterte beteiligen können. Neben dem zumeist hochdramatischen Spiel zweier menschlicher Wesen gegeneinander, mit dem fast schon vorprogrammierten Effekt, daß ganz kräftig die Fetzen fliegen, wartet das Programm noch mit einem nicht zu unterschätzenden Compu-Gegner auf, der sich entweder in einem einzelnen Match oder gleich in einem „Turnier" zur Verfügung stellt. Wenn ich das Wort „Turnier" in Anfangführungszeichen gesetzt habe, so liegt dies daran, daß sich hinter der ganzen Chose nichts geringeres als die amerikanischen *World Series* verbirgt, das alljährliche Baseball-Spektakel schlechthin, das Millionen von Amerikanern in seinen Bann zieht. Da dürfen selbstverständlich nicht klangvolle Spitzenteams wie die L.A. Dogers, die New York Yankees oder die Pittsburgh Pirates fehlen, um nur einige Profiklubs zu nennen. Als Spieler könnt ihr Euch nun zu Beginn einer „neuen" Baseball-Saison euer ganz persönliches Spitzenteam aus einer der vier Divisionen (World League East/West, National bzw. U.S. League East/West) auswählen, um mit diesem Klub vielleicht den Weg in die World Series, die Play-Offs zu machen. Bis ihr jedoch die begehrte Trophäe als Weltmeister in dieser Sportart in den Händen halten dürft, liegen insgesamt 30 (!) knochenharte Spiele vor Euch, bei denen wirklich nur Profis eine Chance haben dürften. Glücklicherweise läßt sich der aktuelle Spielstand jederzeit im eingebauten RAM-Speicher ablegen, so daß ihr mittels eines Passwortes jederzeit das Spiel neu beginnen könnt.

Der Turniermodus bei T.L. BASEBALL erweist sich wohl mit als das schwerste, was derzeit auf dem Markt herumgeistert. So konnte ich meinen ersten Gegner knapp mit 7:6 im elften Inning abfertigen (es war wohlgemerkt erst der fünfte Anlauf). Eine solche Gegenwehr hat mir jedenfalls noch kein computerisiertes Baseball-Team entgegenzusetzen vermocht. Gerade das Batting fiel bei dem MEGA DRIVE Produkt extrem schwierig aus, wogegen man sich an die Rolle des verteigenden Teams schnell gewöhnt hat. Von den Features hat zwar T.L. BASEBALL nichts wesentlich Neues anzubieten, jedoch gehören Finessen wie stürmisch bejubelte Homeruns, Bunts, Steals oder durch den Baseball getroffene Batter, die darauf theatralich zusammensacken, zum umfangreicheen Repertoire dieses Spieles.
Daneben kann der Spieler noch auf eine Reihe von zusätzlichen Optionen zurückgreifen, mit denen sich das Spiel einerseits erheblich verschärfen (stärkerer Compu, äußere Einflüsse, zufällige Errors) wie auch andererseits erleichtern läßt (Markierungen, die den Auftreffpunkt eines geschlagenen Balles angeben). Es muß wohl nicht noch erwähnt werden, daß sich die Spieler des eigenen Teams nach Belieben zusammenstellen und Auswechseln lassen. In Sachen Steuerung tun sich dem Spieler keine unüberwindlichen Hürden auf, gleicht sie doch vergleichbaren Spielen dieses Genres. Schon nach kürzester Zeit dürfte das eigentliche Hauptproblem nicht mehr an der „schwer" zu handhabenden Steuerung liegen, sondern lediglich an dem unbezwingbaren Compu-Gegner.
Bei der Grafik sieht die ganze Sache schon etwas durchwachsener aus. T.L. BASEBALL verwendet während des Spieles zwei unterschiedliche Perspektiven. Bei dem anfänglichen Duell Pitcher versus Batter haben die Programmierer gekonnt eine „Hinter-Catcher-Perspektive" (d.h.: die Kamera befindet sich direkt hinter dem Catcher) verwendet, wobei sie den Catcher selbst „gläsern" auf den Screen brachten, so daß der Schläger den Ball leichter einschätzen kann.
Nach einem erfolgreichen Treffer wechselt die eben beschriebene Schrägperspektive schlagartig in eine, meines Erachtens nicht all zu gut geratene Draufsicht, schließlich läßt sich der Flug des Balles sehr schlecht einschätzen.
Die gezeichneten Spielersprites wie auch deren Animation wußten sich dagegen recht gut aus der Affäre zu ziehen, wenn man auch hier und da leichte Abstriche machen muß. Lobenswerterweise haben die Programmierer einige Anstrengungen bei der „Kreation" des Publikums gemacht, das streckenweise „nett animiert" Szenenapplaus zum Besten gibt. Als Glanzpunkt dieses Baseball-Spielchens würde ich die nahezu perfekt anmutende Soundunterstützung anführen, die jeden Spielzug zu einem neuen Erlebnis werden läßt. So gibt der Computer nach jedem getroffenen Ball einen kurzen Tip, wo die Murmel denn hinfliegen wird, in traumhaft digitalisierter Sprachausgabe, versteht sich. Aber auch die sonstige Geräuschkulisse hätte nicht besser geraten können, so daß mir die hohe Soundnote gerechtfertigt scheint.

Vor dem Wurf

TOMMY LASORDA BASEBALL darf sich zurecht das beste, weil einzige Baseball-Spiel auf dem SEGA MEGA DRIVE nennen. Ein knallharter Computer, eine mittelprächtige bis gute grafische Gestaltung und Animation sowie eine Spitzen-Soundunterstützung machen dieses Game zu einem kleinen Geheimtip für Sportfreude dieser Konsole. Trotz aller positiver Kritik schrammte dieses neue Game von SEGA (wenn auch knapp) an dem ASM-Hitsternchen vorbei. Sei's drum, kaufen würde ich es mir auf jeden Fall.

Torsten Blum

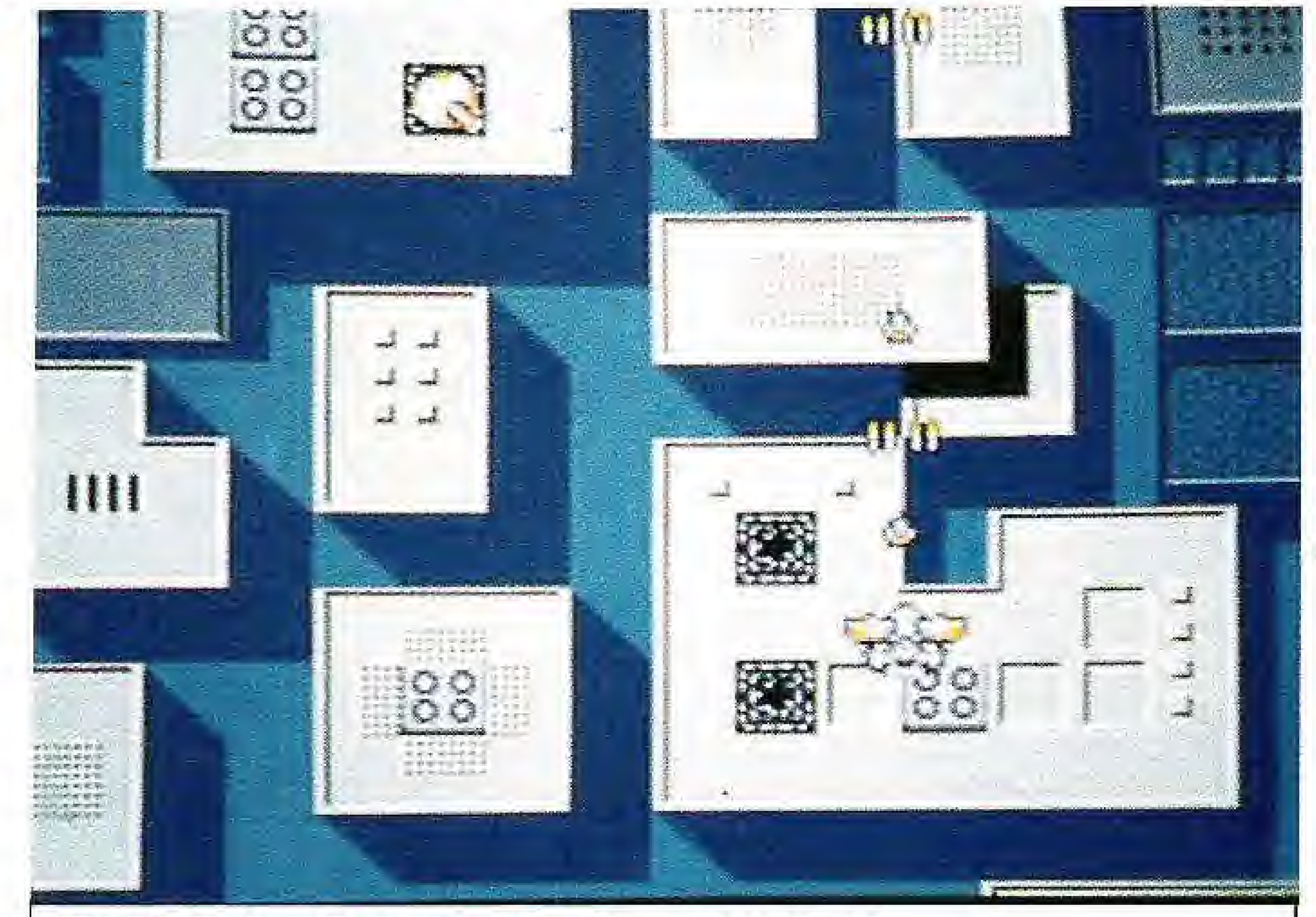
Grafik	8
Animation	8
Sound	11
Realitätsnähe	9
Spaß/Spannung	10
Preis/Leistung	8



Auf die alte Tour

Programm: Scramble Spirits, **System:** Sega Master System, **Preis:** Ca. 90 DM, **Hersteller:** Sega Enterprises Ltd., **Muster von:** 67.

Ich habe keine Ahnung, woran es liegt, doch für das Sega Master System treffen nur selten gute Programme in der ASM-Redaktion ein. Eine traurige Tatsache. Umso schöner ist es dann, wenn mal ein ganz nettes Spielchen wie **SCRAMBLE SPIRITS** von **SEGA** seinen Weg vom Posteingang zu meinen Tisch findet.
Nun, nicht hinter jedem Spiel sollte man einen tieferen Sinn vermuten, so auch hier nicht. Wer mal gerade eben für einen kleinen (oder größeren) Moment abschalten möchte, ist mit diesem Spiel ganz gut beraten, denn heiße Baller-Action verspricht wieder ein paar entspannende Minuten vor dem Screen. Wieder einmal taucht man als potentieller Spieler in die wunderbar schwachsinnige Welt der Ballerspiele ab. Dort angelangt, erfährt man irgendeinen uninteressanten Käse einer Weltretter-Story, da zum X-ten Male Aliens die Erde angegriffen haben. Jetzt macht man sich natürlich auf den Weg, in mehreren Leveln den Planeten von diesen Unwesen zu befreien.


Tip für Baller-Enthusiasten: Scramble Spirits

Dies geschieht auf die altbekannte und stets bewährte Art. Der Bildschirm scrollt von oben nach unten, die Gegner kommen in den verschiedensten Angriffsformationen in den Screen eingeflogen. Logisch, daß alle Gegner abgeballert werden müssen. Hin und wieder kommt auch ein Bonuslevel, in dem man sich schon gut anstrengen muß, um erfolgreich zu sein. Am Ende eines jeden „normalen" Levels kommt natürlich der vom Spieler erwartete Endgegner, der in den unteren Leveln noch recht einfach, später aber höllisch schwer zu besiegen ist.
Die übliche Ausstattung von SCRAMBLE SPIRITS wird noch von drei ganz netten Features ergänzt. Beim Two-Player-Game steuern beide Spieler ihre Flieger gleichzeitig über den Screen, was das Spiel natürlich etwas einfacher macht – sofern man die Übersicht nicht verliert. Hin und wieder kann man durch Abschuß eines gegnerischen Helikopters einen Mini-Flieger bekommen, der sich ans eigene Flugzeug anhängt und mitballert. Schließlich sei noch die bis ins vierte Level funktionierende Continue-Funktion erwähnt.

Um das Auge des Spielers nicht zu beleidigen, kommt SCRAMBLE SPIRITS mit schöner, detaillierter und flüssig scrollender Hintergrundgrafik daher. Die Sprites, die anscheinend ständig in Action sind, protzen zwar nicht durch Größe, wohl aber durch gute Animation. Die gute Steuerung fiel positiv auf, der Sound ist gutes Mittelmaß (nicht aufregend, aber nett). Teilweise wurde aber auch geschlampt, wenn große Objekte nur blockweise verschoben werden und dann Ruckeln und Flackern nicht ausbleiben. Drückt man einmal ein Auge zu, so kann man an SCRAMBLE SPIRITS durchaus Gefallen finden.

Gut gemacht ist's allemal.

Peter Braun

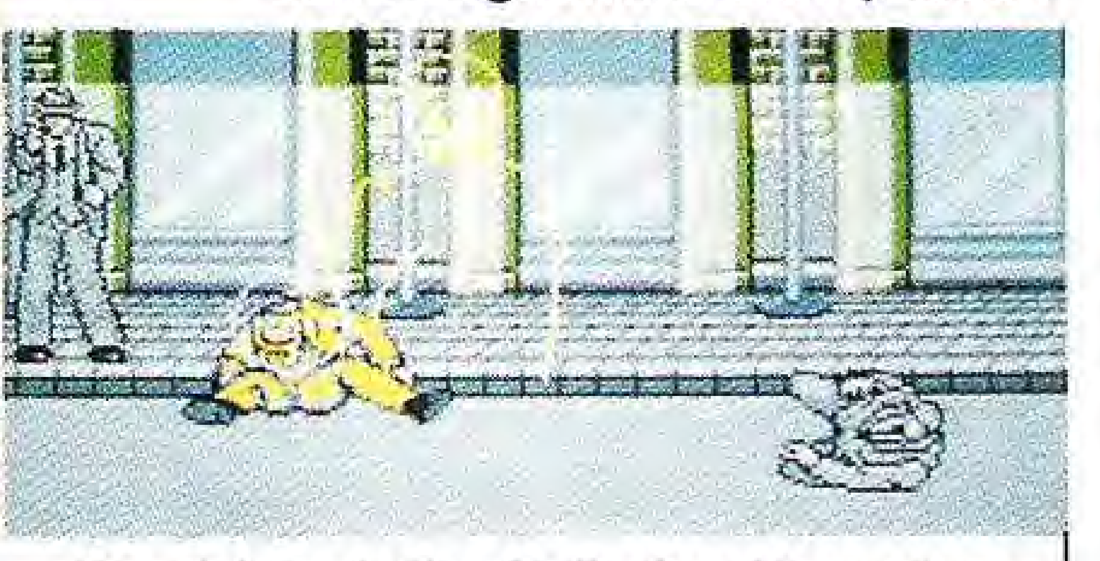
Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	8
Preis/Leistung	8

K(R)AMPF GEGEN DAS BÖSE

Programm: Dead Angel, **System:** Sega Master System, **Preis:** Ca. 90 DM, **Hersteller:** Sega Enterprises Ltd., **Muster von:** 67.

Ballerspiele erfreuen sich trotz stetiger Kampfansagen gegen Gewaltverherrlichungen wachsender Beliebtheit. Jeder findet Rambo doof, aber alle ballern am Compi gegen mehr oder weniger realistische Gegner. Moral hin, Bedenken her, wenn das Game gut gemacht ist, vergißt man auch 'mal für'ne Weile, was genau auf dem Screen abgeht.
Ganz anders jedoch bei **DEAD ANGEL** von **SEGA**. Hier geht's zwar um „Ballern pur", aber das Game ist so primitiv und übel gemacht, daß selbst der unterbehirnte Rambo die Finger davon lassen würde. Die Story in Kürze: Man schreibt das Jahr 1931. Der gemeine Gangster Robert King hat die hübsche Jane entführt und sich mit einer Horde von anderen Kriminellen – seinen Freunden – in ein sicheres Versteck zurückgezogen. Damit will er George Phoenix erpressen, denn dieser Privat-Cop war es, der seinerzeit Robert King festgenommen und hinter Schwedische Gardinen gebracht hat. Der Spieler übernimmt nun die Rolle von George Phoenix, der sich natürlich nicht erpressen läßt und gleich auf die Jagd nach dem fiesen Syndikatsboss geht. Schließlich muß die hübsche Freundin ja aus den Klauen des Übels befreit werden.
In insgesamt sechs Runden muß man sich hier gegen die Gangster durchsetzen, was nur soviel heißt, daß man sämtliche Gegner niederballern muß. Und das geht folgendermaßen: In jeder Runde wird ein recht hübsches Hintergrundszenario eingeblendet. Irgendwo in diesem Szenario findet man dann sein Fadenkreuz wieder, kurz darauf kommen auch schon die Gangster ins Bild gerannt. Nun zielt man kurz mit dem Fadenkreuz und ballert drauf los. Das war's. Mit dem Fadenkreuz kann man nicht nur die Gegner rechts oder links niederstrekken, sondern auch in obere Etagen lenken, um dort die Gangster abzuknallen. Hat man einen der Kerle getroffen, so fliegt er filmreif (aber mit recht abgehackten Bewegungen) zu Boden und verschwindet nach einigen Augenblicken. Wenn man die vorgegebene Anzahl von fiesen Typen niedergeballert hat, kommt am Ende jeder Runde automatisch der Endgegner. Dieser Obermotz verträgt eine stattliche Anzahl von Schüssen, ehe er das Zeitliche segnet.
Natürlich ballern die Gangster auch auf den Spieler, der in Form eines angedeuteten Oberkörpers auf dem Screen dargestellt wird. Deshalb sollte man Erste-Hilfe-Sets aufsammeln, wenn sich die Lebensenergie stark verringert. Nebenbei stellt das herumliegende Maschinengewehr sicher ebenfalls eine willkommene Spielhilfe dar.
Neben dem stumpfsinnigen Spielablauf kann man auch die Programmierung getrost als Flop bezeichnen. Die Grafik sieht ja ganz nett aus, aber es ruckelt und wackelt an allen Ecken und Enden, daß bald die Augen schmerzen. Auch der Sound hat sich nicht mit Ruhm bekleckert. Von Schwierigkeitsgrad kann ebenfalls keine Rede sein, denn nach gut 30 Minuten hatte ich DEAD ANGEL durchgespielt. Schlimm genug, was dem User da fürs Geld geboten wird. Wer für langweiliges Gameplay und mißlungene Programmierung sein Geld ausgibt, ist selber dran schlud!

Peter Braun


Dead Angel: Zweifelhaftes Vergnügen

Grafik	5
Sound	5
Spielablauf	3
Motivation	2
Preis/Leistung	1

Lange Kerls

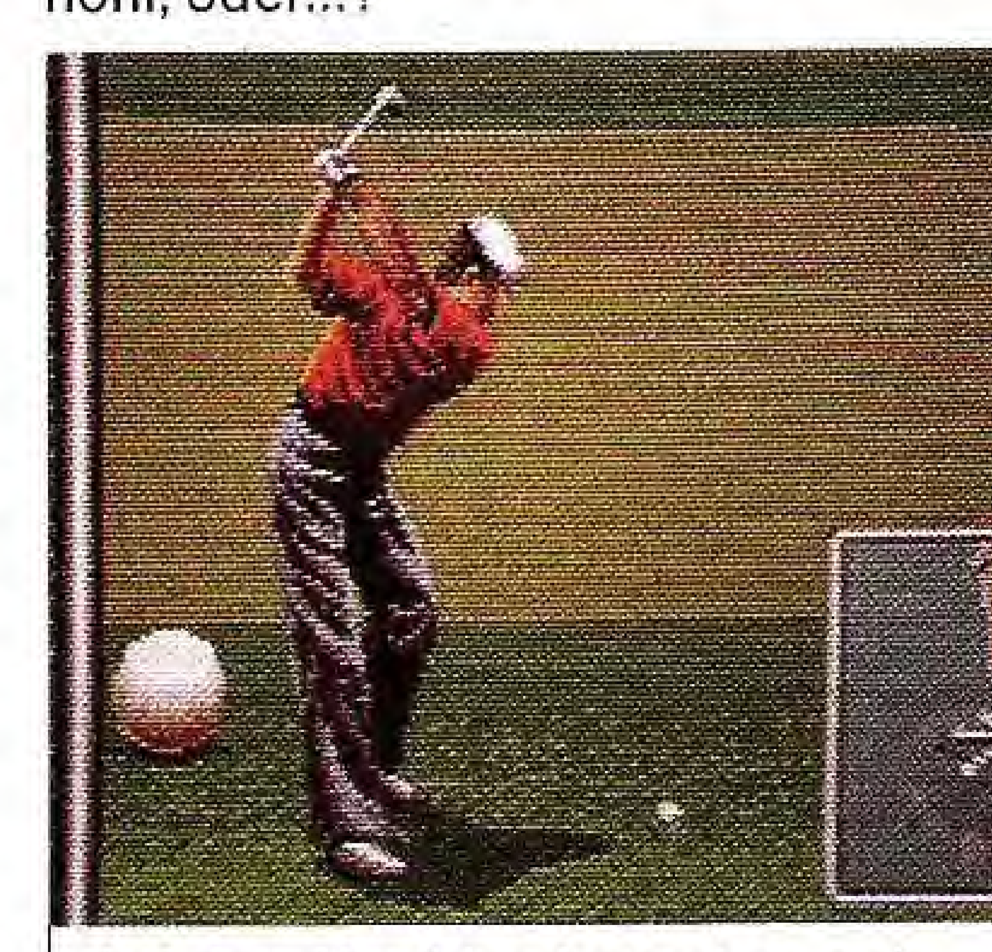
Programm: Super Masters, **System:** Sega Mega Drive, **Preis:** ca. 140 DM, **Hersteller:** Sega, Japan, **Muster von:** Gamesworld, München.

Es ist kaum zu glauben: Gerade mal zwei Monate nach der Veröffentlichung des Golfspiels **SUPER MASTERS** als Automatenspiel hat **SEGA** schon die Umsetzung für das Mega Drive parat! Wenn SEGA diese Firmenpolitik durchhält, könnte das Mega Drive sicherlich noch mehr Freunde gewinnen. Allerdings muß ich gleich vorausschicken, daß die Umsetzung für die 16-Bit-Konsole gegenüber der Automatenfassung stark geändert wurde – und das nicht immer zum Vorteil des Spielspaßes. Daß der originale Golfschläger des Automaten wegfallen mußte, ist verständlich, eher ist es da schon schade um die fehlende 3D-Übersicht der einzelnen Bahnen und die fehlenden Wechsel der Perspektive, wenn der Schlaganschnitt geändert wird. Dafür stehen nunmehr drei verschiedene Kurse (JP, USA, GB) zur Auswahl, die mit ein bis zwei Spielern oder gar in der großen Profitour gespielt werden können. Solltet Ihr scharf auf das Preisgeld der Tour sein, darf sogar der Spielstand mit einem Password versehen werden.

Ansonsten bietet auch diese Golfsimulation das gewohnte Bild: Am linken Rand die kleine Übersicht(?) der Bahn, rechts davon der Ball nebst Spieler von hinten. Befindet sich der Ball auf dem Grün, wechselt das Bild wieder in die Vogelperspektive, die Geländeformation wird angegeben, und der Ball kann mittels eines Fadenkreuzes eingelocht werden. Das Einlochen ist im übrigen so ziemlich das einzige, das vom Original übernommen wurde, denn nicht mal die Schlagtechnik wurde in ihren Ursprüngen belassen! Fürs Mega Drive verzichtete man auf einen Balken für Schlagstärke und Anschnitt, sondern kreierte (anscheinend nach dem großen *Leaderboard*-Vorbild) deren zwei. Durch Druck auf den Feuerknopf rast die Anzeige für die Schlagstärke nach oben, durch einen weiteren Knopfdruck wird sie festgelgt. Unmittelbar danach rast ein anderer Strich den rechten Balken herunter, um den Anschnitt festzulegen. Und genau hier ist SEGA ein kleiner Schnitzer passiert: Auf dem rechten Balken ist nämlich **nicht** abzulesen, an welcher Stelle der Ball welchen Schnitt bekommt. Ähnlich ungenau wird die Schlagrichtung festgelegt, nämlich durch die Beinstellung des Spielers. Und die Anleitung hüllt sich in japanisches Kauderwelsch – da hilft nur Abendschule oder Ausprobieren.

Zwar gab's beim Automaten die gleiche Einstellung, doch konnte zusätzlich noch der Abschlagpunkt geändert werden. SUPER MASTERS macht zwar auch auf dem Mega Drive noch Spaß, denn die Grafik und Animation ist gut gelungen (die Beine der Spieler sind allerdings ein bissel lang geraten...), das Flugverhalten des Balles sehr realistisch (Wind, etc.), doch leider ist die Technik nicht optimal, um aus diesem Spiel einen Hit zu machen. Der Automat war zweifellos State of the Art, doch warum SEGA nicht ein wenig mehr an einer – sicherlich möglichen – 1:1-Umsetzung gefeilt hat, ist mir unverständlich. Nicht mal die kleinen Gags am Rande wurden unverändert übernommen: Statt kleiner Wölkchen für die Angabe der Windrichtung und -stärke gibt's auf dem Mega Drive nun einen Wetterhahn. Ist doch irgendwo ganz schön hohl, oder...?




Auf den Abschlag kommt es an!

Michael Suck

Grafik	9
Sound	8
Realitätsnähe	9
Spaß/Spannung	8
Preis/Leistung	8

Birdie für Hudson

Programm: Powergolf, **System:** PC-Engine, **Preis:** Ca. 100 Mark, **Hersteller:** Hudson Soft, Japan, **Muster von:** 68

Das Dilemma mit den Computerspielen im allgemeinen und mit Golfsimulationen im besonderen ist wohl, daß entweder die Grafik in Ordnung geht und das Spielgeschehen plastisch rüberkommt oder aber daß eine exakte Steuerung die Bedienung des Programms zu einem Softwaremäßigen Highlight macht. Beides zusammen findet man selten, und gerade im Bereich der Golfsimulationen warten die Anhänger dieser Sportart noch immer auf das Nonplusultra. Leider kann auch das neue Game von **HUDSON SOFT, POWERGOLF**, hier nicht Abhilfe schaffen. Wollte man den Eindruck von diesem Spiel mit den Worten „Grafik hui, Gameplay pfui" zusammenfassen, so täte man den Programmierern sicher unrecht. Leider ist es aber so, daß der ausgezeichneten Grafik eine schwierig zu handhabende Steuerung gegenübersteht, die die Freude am Spiel doch erheblich trübt.
Dreizehn Schläger stehen dem Spieler zur Verfügung, angefangen beim 1er Holz (Reichweite bis zu 220 Yards) bis zum Sand Wedge (71 Yards). Der Putter wird dem Spieler automatisch in die Hand gegeben, sobald die dazu erforderliche Annäherung an das Loch erfolgt ist. Drei Golfer können gewählt werden, die stellvertretend für den Spieler auf den Rasen schreiten. Diese Drei – ein hübsches Mädel, ein junger Mann und ein älterer Herr mit Strohhut auf dem Schädel – haben unterschiedliche Spielstärken, was sich in den individuellen Schlagweiten zeigt.
Vor jedem Schlag sollte man zunächst seine Aufmerksamkeit der Entfernung zum Loch und den Windverhältnissen schenken. Bei starkem Seitenwind hat man zwei Möglichkeiten, den Ball Richtung Loch zu spielen beziehungsweise auf dem Fairway zu bleiben: Entweder steuert man den Cursor entsprechend gegen oder aber man gleicht mittels Snap (Hook/Slice = Links-/Rechtsschnitt) die Windeinwirkung aus. Hierbei wird man alsbald feststellen, daß die Steuerung der Aktionen, „Joypad-bedingt", schwieriger ist, als sie es mit einem Joystick oder einer Maus gewesen wäre. Denn die Power- und Snapanzeige wird zwar *Leaderboard*-ähnlich dargestellt, läuft jedoch so schnell ab, daß eine exakte Festlegung der Schlagstärke und des Schnitts ungeheuer schwierig ist.
Gelungen ist den HUDSON-Programmierern dagegen die grafische Darstellung des Spielfläche. Unheimlich detailliert wurden die Bäume, Bunker, Fairways, Roughs, Greens und nicht zuletzt die Golfer selbst gezeichnet. Schaltet man den Monitor ein, so fühlt man sich angesichts der glasklaren, ausgefeilten und farbenfrohen Grafiken unversehens in die Spielhalle versetzt. Dies ist aber eben die Stärke der PC-Engine, die allerdings – den HUDSON-Boys sei Dank! – nahezu hundertprozentig ausgenutzt wurde. Dennoch hätte man aber einem ganz wichtigen Aspekt, nämlich der Spielbarkeit und Bedienerfreundlichkeit, mehr Aufmerksamkeit schenken sollen. Daß dies nicht gelungen ist, ist letztlich der Grund dafür, daß POWERGOLF der ASM-Hitstern versagt bleibt.

Bernd Zimmermann

Grafik	10
Animation	9
Realitätsnähe	9
Spaß/Spannung	8
Preis/Leistung	8


Knackpunkt Steuerung



FILM-REIF

Programm: Wonderboy III – Monster Lair, **System:** PC Engine mit CD-ROM, **Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Hudson Soft, Japan, **Muster von:** 68.



Wie der Automat

Den guten, alten **WONDERBOY III** haben wir schon einmal getestet, und zwar in ASM 9/89. Nun liegt der Wunderknabe auch für die PC Engine vor, doch mit dem Sega-Pendant hat diese Version von **HUDSON SOFT** nicht mehr viel gemeinsam. Doch soviel steht fest: WONDERBOY III ist immer noch ein fantastisches Jump-and-Run-Spiel, das keineswegs an Reiz verloren hat. Noch immer läuft der kleine Wunderknabe durch zahlreiche Level, um sich dort mit vielen Gegnern herumzuschlagen, jede Menge Extras und Gegenstände aufzusammeln, um sich am Ende schließlich mit einem extrafiesen Endgegner zu bekriegen. Die Spielidee ist in der Tat nichts Neues oder gar Aufregendes. Doch wie schon so oft, kommt's auch hier nur auf die Umsetzung an. Klar, daß auch die Möglichkeiten des CD-ROMs entsprechend ausgenutzt wurden. Herausgekommen ist dabei ein Game, das seinem Automatenvorbild in nichts (!) nachsteht. Besonders schön ist WONDERBOY natürlich, wenn man den Two-Player-Mode wählt, in dem zwei Spieler parallel über den Bildschirm fegen, doch auch alleine geht's ganz gut ab. Das Schöne an diesen japanischen Jump-and-Run-Spielen ist, daß man sie auch ohne großartige Fremdsprachenkenntnisse sehr gut versteht, denn schon beim Einblenden des ersten Levels weiß man, wie



»Absolut Automaten-like – dieses SUPER WONDERBOY III!«

die Post abgeht. Ein bißchen Hintergrundlandschaft wird eingeblendet, der Wonderboy kommt ins Bild. Unschwer zu erkennen, daß man den kleinen Kerl nach rechts steuern muß, während der Hintergrund nach links scrollt. Das ist nichts Neues, deswegen lassen auch die ersten Gegner nicht lange auf sich warten. Diese schickt man erfahrungsgemäß mit der serienmäßigen Wumme ins Reich der Träume. Wie es so üblich ist, hinterlassen einige der abgeschossenen Gegner auch Extras, die die Schußkraft erhöhen, oder gar eine bessere Wumme bereitstellen. Leider reicht die Energie der Extrawaffen nicht allzu lange aus, so daß man nach Power-Ups Ausschau halten sollte. Ehrlich, was da an Sonderbewaffnung zur Verfügung gestellt wird, ist schon eine feine Sache. Logischerweise gibt's auch sonst jede Menge Bonus-Gegenstände einzusammeln, die das Punktekonto erhöhen. Schließlich taucht noch eine gute Fee auf, die ebenfalls Extras hinterläßt.
Vom Gameplay her dürfte alles hiermit gesagt und bekannt sein. Was WONDERBOY III so interessant macht, ist vor allem die starke Ähnlichkeit zum Automatenvorbild. Die Grafik ist erste Sahne, denn alles sieht gut aus und ist hervorragend animiert; das butterweiche Scrolling fehlt natürlich auch nicht. Beim Sound geht's dann erst richtig ab, denn dank CD-ROM fetzt der Original-Automatensound aus dem Lautsprecher. Keine neue Spielidee, aber eine hervorragende Spielhallen-Umsetzung, die zu Recht den ASM-Hitstern bekommt.

Peter Braun

Grafik	10
Sound	11
Spielablauf	8
Motivation	10
Preis/Leistung	9

3-PUNKTE-WURF

Programm: Basketball Nightmare, **System:** Sega Master System, **Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Sega Enterprises Ltd., **Muster von:** 67.

Auch in dieser ASM-Ausgabe sollen die Sportsfreunde unter den Sega-Master-Besitzern nicht zu kurz kommen. War das in ASM 12/89 getestete *Tennis Ace* nicht so besonders gut, kommt nun **BASKETBALL NIGHTMARE** von **SEGA**, um die enttäuschten User wieder zu



Mensch gegen Monster

versöhnen. Das scheint einigermaßen gelungen zu sein, denn neben guter Grafik und gutem Sound ist hier auch das Gameplay in Ordnung.

Also, ran ans Joypad (oder den Stick) und los. Zu Beginn des Spieles bestimmt man erstmal den Spielmode, wobei man drei Möglichkeiten hat. Neben dem normalen Spiel gegen den Computer kann man auch gegen einen zweiten Mitspieler antreten. Hat man überhaupt keine Lust zu spielen, kann man auch zuschauen, wie zwei Computermannschaften gegeneinander spielen. Im Normalfall aber spielt man gegen den Compi, und das in sechs knallharten Runden. Jede Runde wird dabei durch einen anderen Schauplatz dargestellt. Als blutiger Anfänger hat man es aber selbst beim ersten Match nicht ganz leicht, denn die Computermannschaft spielt auch hier schon recht stark. Nach der Wahl der Spielzeit (15, 30 oder 45 Minuten; keine Echtzeit!) findet man beide Mannschaften auf dem Platz wieder. Das Spielfeld betrachtet man aus angenehmer Tribünenposition, so daß die Übersicht nicht so schnell flöten geht. Während die eigene Mannschaft aus recht „menschlichen" Spielern besteht, bestehen die verschiedenen Computer-Mannschaften beispielsweise aus Wölfen, Cyclopen, Vampiren oder Goblins. Das tut der Spielfreude natürlich keinen Abbruch. Im Gegenteil: Man kann nun Freund und Feind besser auseinanderhalten.

Nun geht's ans Eingemachte. Das Spiel beginnt, und der Compi spielt gleich wie wild drauf los. Das eigentliche Spiel verlangt dem Spieler schon einiges ab, denn Passen und Dribbeln, ohne die Übersicht zu verlieren, will gelernt werden. Der im Moment gesteuerte Spieler besitzt dabei einen weißen Pfeil, der mögliche Anspielpartner blinkt auf. Natürlich gibt's auch Fouls, die aber gleich an Ort und Stelle spielgerecht bestraft werden.

Spielerisch ist also (fast) alles in Ordnung. Die hübsche Hintergrundgrafik gefällt ebenso wie deren Scrolling. Auch die Sprites sehen sehr gut aus und sind anständig animiert, auch wenn's manchmal leicht flakkert. Besonderheit am Rande: Beim Dunking gibt's ein astreines Replay des Korbwurfes in voller Bildschirmgröße – wirklich erstklassig. Der Sound haut zwar niemanden vom Hokker, aber er paßt ganz gut zum Spiel. Auch von dieser Seite gibt's somit kaum etwas zu bemängeln.

Wer Sportspiele mag und auf dem Sega Master System noch nichts Passendes gefunden hat, sollte ruhig einmal mit BASKETBALL NIGHTMARE liebäugeln. Mir hat's gefallen, wenngleich das Spiel nicht ganz perfekt ist.

Peter Braun

Grafik	8
Animation	9
Realitätsnähe	8
Spaß/Spannung	8
Preis/Leistung	9



FAST FLOP

Programm: Dragon Fighter, **System:** PC Engine, **Preis:** ca. 110 DM, **Hersteller:** Tonkin House, **Muster von:** Gamesworld, München.

Wo viel Licht ist, da ist auch viel Schatten. Zu dieser Erkenntnis werden all diejenigen kommen, die solch fantastische Jump-and-Runs wie *Wonderboy* oder *Sonson 2* besitzen und nun **DRAGON FIGHTER** vorgesetzt bekommen. Dieses Game erfüllt nämlich fast alle Bedingungen, die wir stellen, wenn ein Game in die Flop-Ten aufgenommen werden „möchte".



Gähnende Langeweile bei DRAGON FIGHTER

Etwas verwirrt blickt man schon auf das leicht verunstaltete Cover, denn dort sieht man einen anscheinend mit Dope vollgepumpten und nun hysterisch herummetzelnden Reisbauern, der jedoch mehr Ähnlichkeit mit einem Hippie hat, als daß er einen mutigen Fighter verkörpern könnte. Jedenfalls ahnt man schon den gleich folgenden Spielablauf: Kerl läuft von links nach rechts, Hintergrund scrollt nach links. Gegner tauchen auf und wollen abgemetzelt werden. So geht das Level für Level, nicht ohne die üblichen Extras, wie Bonusgegenstände, Waffen- und Powerverbesserungen.
Doch solch spielerischer Stumpfsinn schreckt noch keinen Tester ab. Ist auch das Gameplay schon ziemlich öde geraten, so setzt die Leistung des Programmierteams von **TONKIN HOUSE** dem noch eins drauf. Selten habe ich auf der PC Engine eine so miese Grafik gesehen, wie sie DRAGON FIGHTER bietet. Nur selten kommt es beispielsweise vor, daß einmal der ganze Bildschirm mit (stellenweise) netter Hintergrundgrafik gefüllt ist, denn oft herrscht gähnende (Hintergrund-)Leere, die das Auge des Spielers zum Zufallen bringt. Kommt dann einmal Grafik, so sieht sie meist primitiv und plump gemacht aus. Auch die Sprites sind fantasielos gezeichnet, so daß man auf den Gedanken kommt, Nachbars dreijähriger Balg wäre Chefdesigner und Vorzeichner beim Erstellen der Grafik gewesen. Zu all dem Übel gesellt sich noch der Sound hinzu, der „glücklicherweise" das Niveau des Komponenten dieses Mißerfolges beibehält. Selten so eine langweilige Komposition (vielleicht auf hessen 4 oder auf bayern 1) gehört, die dazu einen wahnsinnig gräßlichen Klang besitzt. Schließlich komplettiert die unpräzise und hakelige Steuerung diese Programmierkatastrophe. Fazit: Dieses Programm ist der totale PC-Engine-Fehlgriff, der sein Geld keinesfalls wert ist. Ab in den Müller damit!

Peter Braun

Grafik	**4**
Sound	**3**
Spielablauf	**5**
Motivation	**2**
Preis/Leistung	**1**



DAS TIER IM MENSCHEN

Programm: Rambo III, **System:** Sega Mega Drive, **Preis:** ca. 140 DM, **Hersteller:** Sega Enterprises Ltd., Japan, **Muster von:** 28.

Bazong, Krach, Woomm! Unser alter Bekannter aus Vietnam ist wieder da! Diesmal hat sich **SEGA** seiner erbarmt und **RAMBO** wieder einmal in eine besonders tödliche Mission geschickt. Während John J. Rambo im **III**. Teil seiner (wahrscheinlich) unendlichen Geschichte seinen guten Vorgesetzten befreien mußte, hat man im gleichnamigen Computerspiel noch ein paar Gefangene dazu spendiert, die gerettet werden wollen.
Wahlweise alleine oder abwechselnd mit einem zweiten Mitspieler macht man sich nun auf den Weg. In mehreren knallharten Levels muß man so ziemlich alles niederballern, was im Wege herumsteht. Um sich besser „durchsetzen" zu können, stehen Rambo selbstverständlich mehrere Waffen zur Verfügung. Neben dem bewährten Schlitzermesser gibt's auch noch den Bogen mit Dynamitpfeilen sowie Bomben mit Countdown-Zündung. Diese Waffen müssen im Gegensatz zum „serienmäßigen" Maschinengewehr jedoch erst mittels Button ausgewählt werden. Gemeinerweise stehen diese Waffen nicht unbegrenzt zur Verfügung, so daß man sich rechtzeitig um Nachschub kümmern sollte. Neue Munition gibt's zum Beispiel dann, wenn niedergeballerte Gegner die entsprechenden Munitionssymbole hinterlassen.
Damit's beim Spielen nicht zu langweilig wird, wird jede Mission in zwei Teile eingeteilt. Im ersten Teil läuft man in einer (mittelgroßen) Landschaft (Lager, Gefängnis, etc.), die schön sauber durch 8-Wege-Scrolling bewegt wird, und ballert sich dort einen Weg frei bzw. sucht und befreit Gefangene. Ist diese Mission vollendet, geht's mit Rambo noch in die Abschlußrunde, wo er einen Hubschrauber, Panzer oder sonstiges schweres Gerät zerstören muß. Klar, daß Rambo dabei selbst stark unter Beschuß genommen wird. Doch auch dieser Teil stellt keine unlösbare Schwierigkeit dar. Immerhin kann man noch den Schwierigkeitsgrad in drei Stufen verändern. Zwei weitere Features sind der Zeitbonus für besonders flott abgefertigte Runden sowie die Continue-Funktion.
Das Gameplay von RAMBO ist nicht nur primitiv, sondern auch mordsmäßig schwierig, sofern man auf Continue verzichtet. Ruckzuck sind die drei Leben ausgehaucht. Mit Continue hat man dagegen keinerlei Probleme, das Game durchzuspielen. Geht's bei RAMBO III auch tierisch rund, so liegt das Programm doch unter den Möglichkeiten des Sega Mega Drive. Die Grafik ist gut, aber nicht besonders detailliert und teilweise sogar recht plump. Bei vielen Sprites auf dem Screen fängt's an zu ruckeln und langsam zu werden. Der Sound klingt zwar gut, aber ist von der Komposition her der Sandmännchen-Ecke zuzuordnen. RAMBO III macht anfangs viel Spaß, Action satt ist garantiert. Doch schon bald wird das Spiel recht öde, von Langzeit-Motivation kann keine Rede sein.

Peter Braun

Grafik	**7**
Sound	**7**
Spielablauf	**5**
Motivation	**6**
Preis/Leistung	**6**





Programm: Star Voyager, **System:** NES, **Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Akklaim Entertainment Inc., Amerika, **Muster von:** 3



Wieder in Eimer-All

Letzte Ausfahrt Milchstraße

Etwas apathisch sitzt man schon nach sehr kurzer Zeit vor **AKKLAIMs STAR VOYAGER**. Die Firma, von der bisher eigentlich nur erstklassige Programme für die **NINTENDO**-Konsole auf den Markt kamen, hat mit diesem Produkt meines Erachtens arg in den Eimer gegriffen.
Dieser Eimer befindet sich in der Spiralgalaxie Nr.9, wo die bösen Moloks mit ihren Raumeimern den Stationseimer *Noah* belagern, weil's ihnen anscheinend Spaß macht. Im Stationseimer befinden sich aber ein paar Leute, denen das gar nicht soviel Spaß macht, weil sie nämlich erst vor kurzem und ebenfalls nur vorübergehend hier eingezogen sind, weil wiederum der Sonneneimer ihres Planeteneimers bald seinen geistigen Löffel abgeben wird. Na, jedenfalls ist man auf dem Weg zu einem neuen Planeten mit einer jungen Sonne, um sich dort hinzufläzen. Klare Lösung des Problems: Irgendjemand muß sich in einen toll ausgestatteten Raumeimer setzen und die Molok-Raumeimer in Eimerstücke schießen. Wer? Tja, wer könnte das wohl übernehmen? Kermit, der Frosch? Bebendorf, die Putzfrau? Nein, da kommt nur die Armee der Verlierer in Frage!
Also sitzt man wieder in seinem Cockpit-Eimer und sieht draußen ein paar Sterne vorbeiziehen, die sich, je nach Steuerbewegung mit Pad oder Stick, anders bewegen. Es gibt Raumstationen, ein paar Planeten, Feindschiffe und noch ein paar andere Eimer, und alle sind sie grafisch tödlich ödlich dargestellt, wie ich es gar nicht mehr sehen mag. Der Sound ist ätzend und nervig und fies und menschenfeindlich und klingt, als hätte man statt eines Lautsprechers nur einen Eimer links (oder rechts oder beidseitig, dann natürlich zwei) in seinem Monitor. Sound und Grafik im Zusammenspiel versetzen einen zurück in die Jahre des Atari VCS, die Jahre der Wucherpreise für Schrottspiele, die fast ausnahmslos einfach nur widerwärtig waren. Jaja, die gute alte Zeit...

Dies Spiel ist langweilig. Man sitzt vor dem Monitor und starrt vor sich hin, während ein paar Eimer über den Bildschirm wandern und die Instrumente irgendwelches Zeug anzeigen oder einen so konfusieren, daß man nichts mehr schnallt. Also, Leute, ich sag' Euch was. Ich würde für dieses Spiel nicht 100 Steine auf den Eimer legen wollen, weil es sich nämlich nicht lohnt und einen hinterher nur ärgert. Aber stop! Ein Gutes hat das Programm doch! Die Titelmelodie ist wunderbar dröhnig. *uli*

Grafik:	3
Sound:	4
Spielablauf:	3
Motivation:	1
Preis/Leistung:	2

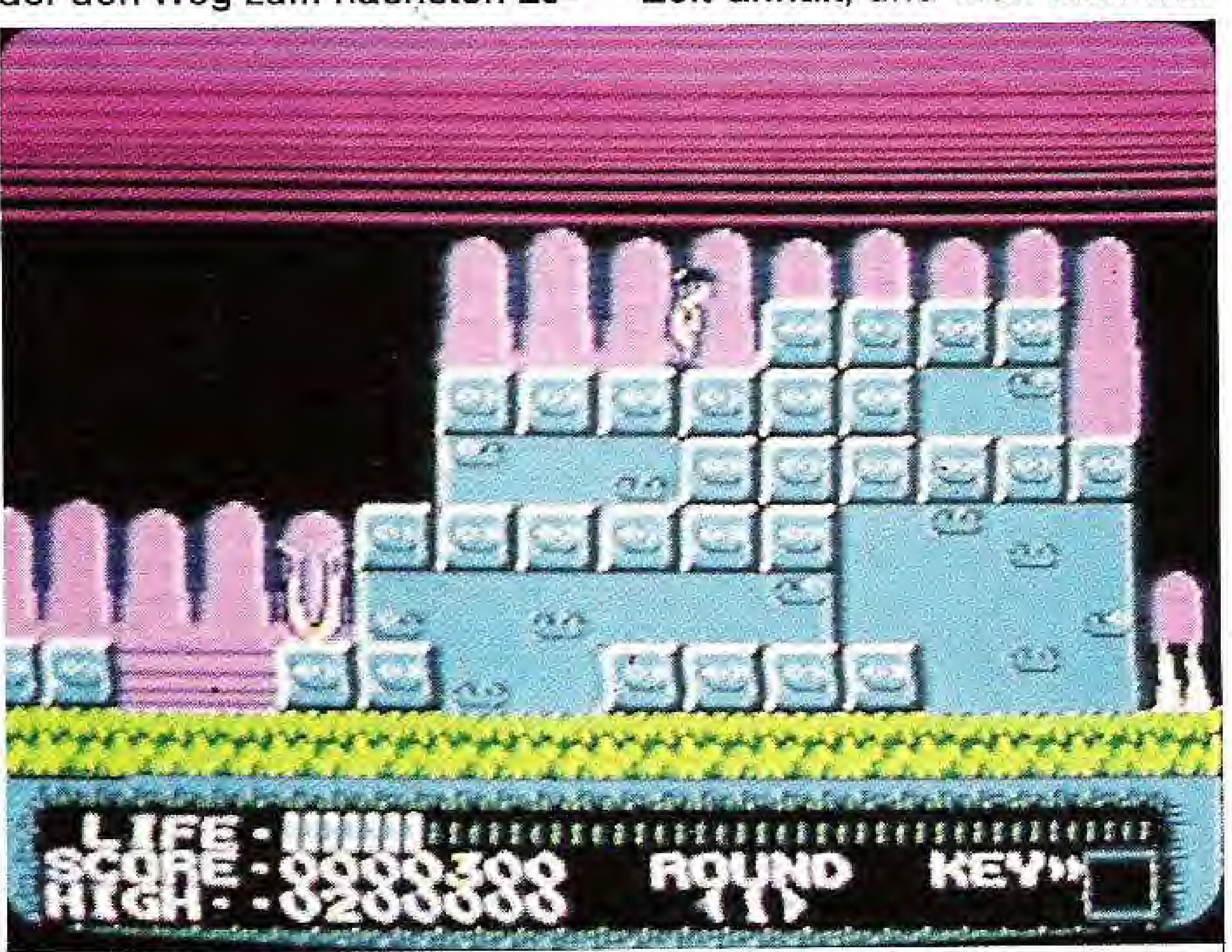
Programm: Monster Party, **System:** NES (NTSC-Test), **Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Bandai, **Muster von:** 3

KEINE PARTY OHNE MONSTER . . .

Von **BANDAI** ist man als NES-Besitzer normalerweise recht gute Cartridges für die heimische Kiste gewohnt, und so freute ich mich, als ich **MONSTER PARTY**, eines der neusten Module der Firma, in den Händen hielt.
Mark ist auf Nachhauseweg vom Baseball – stop – Mark trägt Baseballschläger bei sich – stop – Stern fällt vom Himmel – stop – Stern ist gar kein Stern – stop – Stern ist Monster, stellt sich als „Bert" vor – stop – Monster bittet Mark um Hilfe – stop – Monsterplanet wird von Monstern heimgesucht (aha...) – stop – Mark hilft und stürzt sich in sein horizontal scrollendes *Jump-and-Run*-Abenteuer, nicht ohne von dem Monster Hilfe zugesichert bekommen zu haben. Tja, da haben wir schon die Story beisammen.
Mark steht nun also da und läuft durch die ihm entgegenkommende Landschaft, wobei er entweder mit seinem Baseballschläger auf Monster einschlägt, oder deren Geschosse mit seinem Baseballschläger (wie sinnig!) auf sie zurückschleudert. Von Zeit zu Zeit hinterläßt ein explodierender Gegner ein bißchen Energie oder ein anderes Extra, welches das Leben der Spielfigur erleichtert. Um einen Level zu komplettieren, muß man alle „Oberbosse", die sich in demselben befinden, eliminieren. Diese Bosse befinden sich in abgesonderten Räumen, welche durch Portale betreten werden können, die man sehr leicht findet, da sie ein Teil der Landschaft sind. Hat man alle Bosse erledigt, bekommt man einen Schlüssel, der den Weg zum nächsten Level öffnet. Hier geht's mit anderer Hintergrundgrafik und neuen Gegnern lustig weiter.
Von Zeit zu Zeit kann sich Mark durch Aufnahme einer „Kapsel" (so sieht's zumindest aus) in Bert verwandeln, was ihm die Fähigkeiten verleiht, zu fliegen und zu ballern. Klar, daß dieser Zauber nur für eine gewisse Zeit anhält, und man sich wieder in den kleinen Jungen zurückverwandelt.
Die Grafiken sind hierbei und allgemein eher mittelprächtig, mit Ausnahme des blauen Krokodils im zweiten Level, das mir persönlich sehr gut gefiel. Die Animationen sind nicht überprächtig, gehen aber ebenfalls in Ordnung.

Bis auf das im Spiel als erstes gespielte Musikstück kam ein guter Audio-Eindruck auf. Die Musiken holen zwar keine Besonderheiten aus dem Soundchip des Nintendo, sind aber hübsch komponiert und bringen die Stimmung an den Mann/die Frau. Der Schwierigkeitsgrad ist erträglich und steigt in einem kaum vorhandenen Maße an – trotzdem geht man früher oder später mal drauf, keine Sorge, denn schließlich hat man nur ein Leben (mit Energieverwaltung), kann das Spiel aber vom Beginn des jeweils erreichten Levels an fortsetzen.

Kurz Gesagt: nicht vollkommen berauschend, aber immerhin recht solide gearbeitet. Wer auf solche Games steht und die *Marios* noch nicht hat, der sollte zugreifen. *uli*



Grinsende Steine, wackelnde Beine, das ist MP!

Grafik	7
Sound	9
Spielablauf	7
Motivation	6
Preis/Leistung	7



Wir wollen nicht lange um den heißen Brei herumreden: Die Konvertierungsseiten sind wieder prall gefüllt. Alsdann viel Spaß damit! **Michael Suck**





Programm: Weird Dreams, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Rainbird, **Muster von:** MicroProse, Tetbury, England.

Makaber, Makaber, werden da sicher einige der **AMIGA**-Fans sagen, wenn sie sich **WEIRD DREAMS** von **RAINBIRD** ansehen. Jenes Action-Adventure besitzt neben einer sehr interessanten Story auch ein recht kniffliges und anspruchsvolles Gameplay. War die ST-Version schon bis auf einige Kleinigkeiten sehr gut gelungen, so hat man auf dem Amiga zwar die Macken verbessert, aber seltsamerweise gleich neue hinzugefügt.
Trotzdem ist das Game weiterhin als sehr gelungen zu bezeichnen, was nicht zuletzt an der Story und deren Umsetzung liegt. Diesmal hat es den Spieler auf den OP-Tisch verschlagen, wo er in tiefer Narkose schlummert und einen furchtbaren Alptraum erlebt. In diesem Alptraum spielt er natürlich die Hauptrolle. Das dicke Ende: Nur wenn der schlafwandelnde Patient alle Hindernisse, Gefahren und Rätsel seines Traumes meistert, wird er wieder aus der Narkose erwachen. Doch hat der Patient wohl zuviel Hasch geraucht, denn in seinen bizarren und skurillen Träumen wird er mit den seltsamsten Aufgaben konfrontiert.
In jedem Bild wartet eine bestimmte Aufgabe darauf, gelöst zu werden. Mal sind es fantasievoll gemalte Monster, die mit einem aus der Luft gefangenen Fisch erschlagen werden müssen, mal Killerrosen, deren Biss für den Patienten im Schlafanzug tödlich ist. Alle Aufgaben sind recht anspruchsvoll und meist erst nach einiger Übung zu lösen. Hinzu kommt in manchen Bildern ein Zeitlimit. Makaber wird's, wenn beispielsweise ein Rasenmäher den Spieler in tausend Stücke zerfetzt, weil er getrödelt hat. Makaber auch, wenn der Spieler das Zeitliche segnet: Der Kopf bläht sich auf, und die Augen treten hervor. Solch schwarzer Humor kommt noch öfter vor...
Untermalt wird das Spielgeschehen von sehr guter Grafik und dezentem, gut zum Spiel passendenden Sound. Die Amiga-Version glänzt nun zwar mit einer verbesserten Steuerung, nervt aber den Spieler mit ständigem Laden zwischen verschiedenen Bildern. Weil das auf die Dauer arg stört (immer warten, warten, warten), ist WEIRD DREAMS knapp am Konvertierungs-Hitstern vorbeigeschrammt. Gut ist's trotzdem.

Peter Braun

Grafik	9
Sound	7
Originalität	10
Motivation/Spielablauf	9
Preis/Leistung	9



Programm: Quartz, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Firebird, England, **Muster von:** MicroProse.

Wer einen **AMIGA** hat, braucht sich um die nötige Ballerei jetzt nicht mehr zu sorgen, denn den Commo-Fans besorgt's **FIREBIRD** jetzt ganz kräftig mit **QUARTZ**. Und das Spiel trägt seinen Namen zurecht, denn zum einen müssen alle feindlichen (Raum?)Schiffe zu feinem Sand zerblasen werden, zum anderen trägt sich die gesamte Spielhandlung in einem winzigen Kristall zu. Seltsame Atome müssen gespalten werden, um Extrawaffen zu ergattern, und in den Kristallgittern warten fiese Moleküle als Endgegner auf das arme, kleine Miniraumschiff. Die verschiedenen Levels sind äußerst abwechslungsreich, bieten mal horizontales, mal vertikales Scrolling und eine gewitzte Auswahl von Extrawaffen. Jedoch wurde die durchaus originelle Rahmenhandlung nicht immer konsequent eingehalten, oder wie soll man sich schwingende Ketten, einen Meteoritensturm oder einen Flammenwerfer sonst erklären? Macht aber auch nix, denn QUARTZ ist einfach ein saftiges Actionspiel mit guten Grafiken und gutem Spielablauf. Das Scrolling ruckelt jedoch auf dem Amiga manchesmal, und warum? Ganz einfach: Die Konvertierung ist grafisch und technisch 1:1 vom ST umgesetzt worden. Aber keine Angst, auf dem ST war QUARTZ eine programmiertechnisch blitzsaubere Leistung, so daß die Amiga-Besitzer keinen Grund zum Ärgern haben. Nur der Titelsound wurde kräftig aufgepeppt und bietet jetzt einen hammerharten Beat mit guten Effekten, aber leider etwas „unsauberen" Samples.
Wer sich daran nicht stört, wird QUARTZ als schwieriges Shoot-em-up der Spitzenklasse zu schätzen wissen!

Michael Suck

Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10





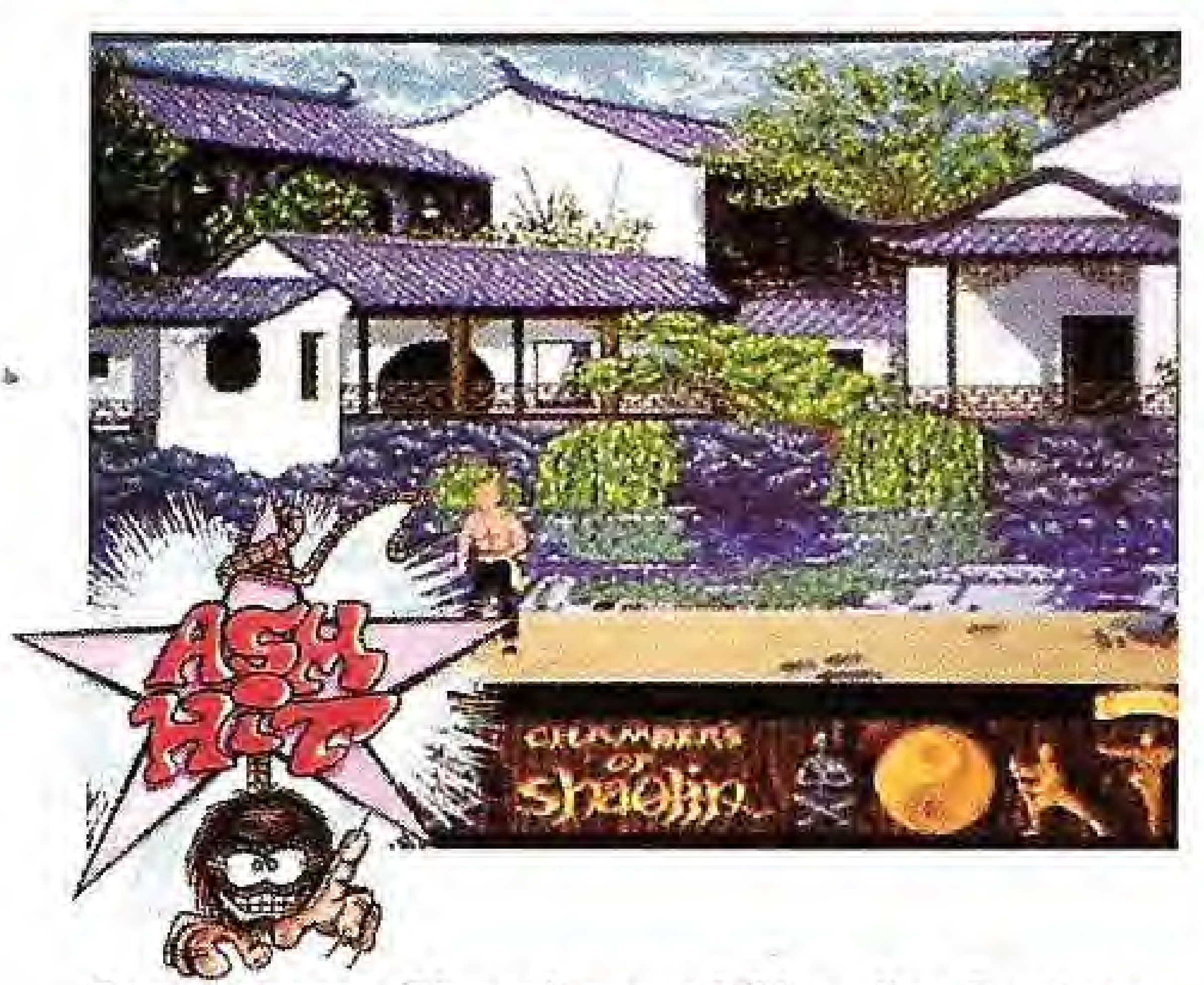
Rock 'n' Roll auf dem Atari ST

Programm: Rock 'n' Roll, **System:** Atari ST, CPC, Speccy, **Preis:** zwischen 45 und 70 DM (je nach Datenträger und System), **Hersteller:** Rainbow Arts/Imagitec, **Muster von:** Rainbow Arts.

Nun sind auch die Konvertierungen von **RAINBOW ARTS ROCK 'N' ROLL** eingetrudelt, und zwar für **ATARI ST, CPC und SPECTRUM.** In diesem heiteren Spiel geht es darum, eine Kugel möglichst unbeschadet durch 32 Level zu führen. Die zahlreich erscheinenden Hindernisse können mit Hilfe verschiedener Extras überwunden werden. Die Original-AMIGA-Fassung trumpfte durch sehr sauberes Scrolling, farbenfrohe Grafik und stimmungsvolle Musik auf. Für die Konvertierung auf die drei mir vorliegenden Systeme hat RAINBOW ARTS die englische Programmiertruppe IMAGITEC angeheuert, inwieweit diese Jungs saubere Arbeit geleistet haben, werdet Ihr gleich erfahren.
Legen wir mit ganzen 16-Bit, will heißen **ATARI ST**, los. Zu unser aller Freude enthält diese Fassung fast alle Features der AMIGA-Version. Lediglich die Hintergrundgrafik ist, systembedingt, etwas farbloser und das Scrolling nicht mehr ganz so flüssig. Erfreulicherweise klingt die Musik genauso gut, und das Spiel spielt sich immer noch so hervorragend wie auf dem AMIGA.
Die **CPC** -Umsetzung ist ebenfalls gut gelungen, natürlich sind grafische Abstriche nicht wegzudenken, aber für SCHNEIDER-Verhältnisse geht die technische Realisierung dieses Geschiklichkeitsspiels vollkommen in Ordnung. Vermissen tue ich allerdings die zehn verschiedenen Songs, bis auf die Titelmelodie habe ich nichts weiter an Musi bemerkt, schade eigentlich.
Auch aufm **SPECTRUM** spielt sich **ROCK 'N' ROLL** erstaunlich gut, denn die Grafik ist zwar monochrom, doch sehr detailliert und das Scrolling auch nicht zu verachten. Erstaunlicherweise enthält diese Fassung alle zehn Musikstücke, die natürlich nur auf dem 128er zu genießen sind.
Kongratulation, RAINBOW ARTS bzw. IMAGITEC, alle drei Konvertierungen sind vollauf gelungen.

Torsten Oppermann

	ST/CPC/Spec.
Grafik	**9/9/9**
Sound	**10/7/10**
Spielablauf	**9**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**9**

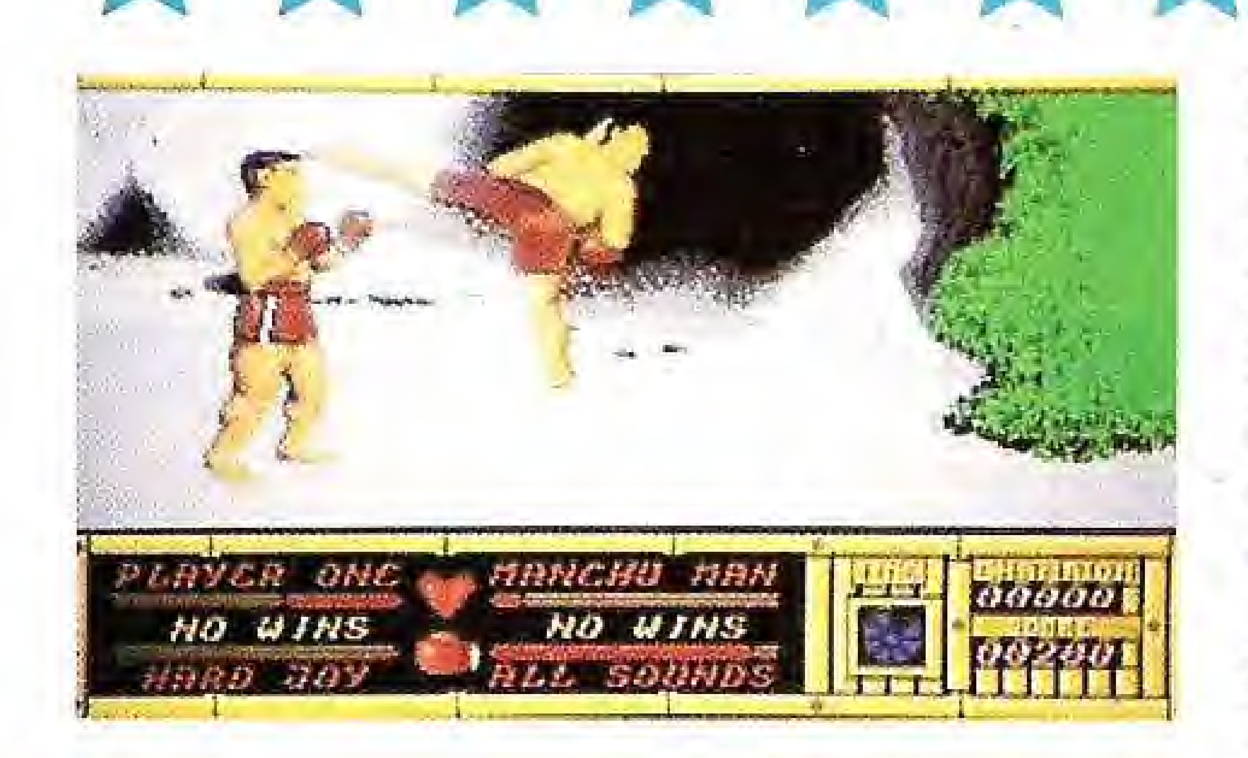


Programm: Chambers of Shaolin, **System:** Commodore Amiga, **Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Thalion Software GmbH, Gütersloh, **Muster von:** Ariolasoft.

Haben wir doch im letzten Heft erst die ATARI-ST-Version dieser Kung-Fu-Simulation vorgestellt, ist diese Tage sogar schon die **AMIGA**-Fassung komplett fertig. **CHAMBERS OF SHAOLIN** ist ja kein Fight-Game im herkömmlichen Sinne, sondern eher ein in die Gattung Simulation in Actionmanier einzuordnendes Programm, geht's hierbei in der Hauptsache nämlich nicht ums pure Umhauen von irgendwelchen Gegnern. Vielmehr muß der eigene Kämpfer gewissenhaft trainiert werden, bevor überhaupt gekämpft werden kann. Dazu dienen die sechs Kammern der Shaolin-Mönche. In diesen Trainingsstationen werden dem Kämpfer dann, je nach Leistung des Spielers, die einzelnen Angriffs- und Abwehrtechniken beigebracht. Die ersten drei Kammern (Szi-Zhi-Ban, Si-Zhi-Rou-Luang, Si-Zhi-Jung-Si) dienen zum Verbessern der Abwehrtechniken, während die drei anderen Chambers (Si-Zhi-Kuai, Si-Zhi-Li-Si, Si-Zhi-Hou) mehr auf die Optimierung der Defensivtechniken ausgelegt sind. Je besser man die sechs Prüfungen absolviert, desto besser ist der Kämpfer mit den einzelnen Kampftechniken „ausgestattet". Nach den Trainingststunden geht's auf in den Kampf. Drei aufsteigend besser werdende Fighter versuchen krampfhaft, uns an den Kragen zu gehen, und nur durch gezielt angesetzte Tritte bzw. Schläge, erfolgreiches Training vorausgesetzt, ist es möglich, die Angreifer fertigzumachen. Wer die Ausdauer besitzt, den letzten Gegner niederzumachen, gelangt in den hammerharten Endlevel. Hier müssen wir durch horizontal scrollende Screens rennen und dabei Drachen und anderen Hindernissen ausweichen, bis wir dem Endgegner direkt in die Augen blicken. Es bestehen zwischen der ATARI-ST- und AMIGA-Fassung so gut wie keine Unterschiede, bis auf den Stereo-Sound und die Tatsache, daß dieses Game nur noch eine Disk umfaßt. All' die hervorragenden grafischen Finessen der ST-Version wurden übernommen, und das Gameplay ist eh identisch. ASM-HIT? Na klar!

Torsten Oppermann

Grafik	**10**
Sound	**11**
Spielablauf	**10**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**



Programm: Bangkok Knights, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** System 3, England, **Muster von:** Ariolasoft.

Irgendwie ist es schon egal, ob man nun in eine Videothek oder einen Softwareladen geht: Man wird eh von Karatefilmen oder Karatespielen in Massen erschlagen. Und nicht nur die Filme sind weitestgehend vom übelsten Kaliber, auch die Spiele taugen allzuoft nur für den Mülleimer. Die Einstufung bei **BANGKOK KNIGHTS** fällt da nicht besonders schwer. Die Story des Spiels ist unwichtig, denn schließlich geht's lediglich darum, vor wechselnden Hintergründen einige Gegner niederzumachen. Der Aktionsradius für die Spielfiguren ist dabei realtiv groß, denn der Screen scrollt willig noch ein Stückchen nach links oder rechts. Doch das hätte man bei **SYTSEM 3** besser sein lassen sollen, denn der Bildschirm scrollt furchterregend ruckelig. Kaum besser die Animation der Sprites: Zwar sind die Prügelknaben schön groß geraten, doch die Kampfbewegungen gestalten sich wie das Austeilen eines Satzes heißer Ohren. Die Technik der verschiedenen Tritte und Schläge ist nämlich miserabel, und die dazugehörige Animation fast schon lächerlich.
Warum das alles? SYSTEM 3 konnte mit so tollen Kampfsportspielen wie *IK+* und *The Last Ninja* brillieren – und nun das! Nicht mal der tolle Hubbard-Sound von der C-64-Originalfassung wurde beibehalten, stattdessen gibt's nun ein paar hektische, mäßig instrumentierte Melodien, die keinen mehr vom Hocker reißen. Also echt, da besorg' ich mir doch lieber 40 miese Karateschinken aus der Videothek für 2 Mark, als 85 Märker für diesen Schrott auszugeben...

Michael Suck

Grafik	**5**
Sound	**6**
Spielablauf	**3**
Motivation	**2**
Preis/Leistung	**2**



Programm: Stormlord, **System:** Atari ST, **Preis:** Ca. 70 DM, **Hersteller:** Hewson, England, **Muster von:** Hersteller.

Wow! Was für ein Spiel!!! Nachdem die englische Software-Company **HEWSON** schon auf dem C-64 eine absolute Glanzvorstellung ihres Mega-Jump-and-Run **STORMLORD** ablieferte, haut nun auch die 16-Bit-Version für den **ATARI ST** voll rein! Wer von diesem Spielgenre noch nicht die Nase voll hat, kommt bei STORMLORD voll auf seine Kosten, denn was hier aus dem ST herausgeholt wurde, ist schon allererste ASM-Hit-Sahne!

Obwohl die Spielidee schon ein wenig betagt ist, wurde sie doch hervorragend in Szene gesetzt. Man hat die ehrenvolle Aufgabe, das unterdrückte Volk von Stormland vor der miesen Königin zu schützen und zudem noch einige gefangene Feen zu befreien. Das ist wie üblich keine einfache Aufgabe, denn jede Menge Gegner und raffinierte Fallen machen dem Spieler das Leben schwer. Dazu kommt noch, daß man an manchen Stellen nur mit einem Schlüssel, der selbstverständlich erst gefunden werden muß, weiterkommt. Natürlich sollten andere wichtige, auf dem Weg liegende Gegenstände auch aufgesammelt werden. Hat man alle Feen gerettet, gibt's ein Bonuslevel. Dort kann man mit viel Mühe ein oder mehrere Bonusleben erhaschen. A propos Leben: Acht Stück stehen insgesamt zur Bewältigung der ziemlich schwierigen Aufgabe zur Verfügung, was mal gerade so ausreicht.

Um den Spieler möglichst lange vor den Screen zu fesseln, wartet STORMLORD mit Supergrafik und Spitzensound auf. Trotz der nicht vorhandenen Helligkeit des ST-Monitors kommt die wahnsinnig detaillierte und sehr liebevoll gezeichnete Grafik sehr gut 'rüber. Scrolling und Animation gehen ebenso in Ordnung wie die supergute Titelmusik, die im Spiel von einer nur unwesentlich schwächeren Musik abgelöst wird. Die gute Steuerung macht STORMLORD schließlich perfekt, so daß ich um die Vergabe eines **ASM-Konvertierungs-Hit**-Sternes nicht herumkomme. Weiter so, HEWSON!

Peter Braun

Grafik	10
Sound	11
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	11



Programm: Times of Lore, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Origin, USA, **Muster von:** [1]

Sachen gibt's: Da verschwindet im Königreich Albareth der König Valwyn auf einer ausgedehnten Reise, und was tun die Bewohner? Anstatt endlich eine gescheite Demokratie aufzubauen, trauern die Idioten auch noch um ihren Diktator und wollen ihn durch einen Zauber wieder aus der unfreiwilligen Verbannung zurückholen! Na ja, wer's nicht anders will...

Aufgabe des Spielers ist es logischerweise, den Zauber zu beschwören, und zu diesem Zwecke macht er sich auf, die drei dazu nötigen Gegenstände zu finden. **TIMES OF LORE** ist komplett ikongesteuert und gehört in die Sparte der Action-Adventures, die gerade durch **ORIGINs** legendäre *Ultima*-Serie populär geworden sind. Ob es nun um Gespräche mit anderen Spielcharakteren geht, das Aufsammeln von Gegenständen oder ähnliches, alles wird sehr übersichtlich mit Menüs und Symbolen abgewickelt. Schade nur, daß es ORIGIN nicht gelungen ist, wenigstens der **AMIGA**-Fassung dieses ansonsten recht gelungenen Adventures ein sauberes Scrolling des Grafikfensters zu verpassen, das doch schon so klein ist. Neben dem Ruckeling wurden im übrigen auch die mageren Grafiken von der ST-Originalfassung übernommen, auch wenn die Bilder des einführenden Intros sehr stimmungsvoll geworden sind.

Die einzige Verbesserung hat der Sound erfahren, denn der stammt in der vorliegenden Fassung von Martin Galway. Zwar sind die Melodien nicht sonderlich aufregend, doch passen sie gut zu der düster mysthischen Stimmung des Spiels.

TIMES OF LORE war von ORIGIN als Adventure für Einsteiger gedacht, denen *Ultima* zu



schwierig war, und als solches ist es nach wie vor zu empfehlen.

Michael Suck

Grafik	7
Sound	8
Atmosphäre	8
Story	8
Preis/Leistung	8



Programm: Bombuzal, **System:** PC (EGA und CGA), **Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Image Works, England, **Muster von:** Ariolasoft.

Ein wirklich bombiges Spielchen bereitet uns **IMAGE WORKS** mit **BOMBUZAL**, denn Hand auf's Herz: Wer von uns hat nicht schon einmal davon geträumt, den halben Bildschirminhalt in die Luft zu jagen? Nichts leichter als das! Bei BOMBUZAL müßt Ihr nichts anderes tun, als die Bomben auf den verschiedenen Plattformkonstruktionen zur Zündung zu bringen. Neben dem pyrotechnischen Können ist jedoch noch strategische Überlegung gefragt, denn der kleine Held des Spiels muß alle Plattformstückchen abtragen, ohne daß er selbst zu seinen Ahnen abreitet. Das ist gar nicht so einfach, denn schließlich darf er sich nicht den Weg abtragen, wird von Monstern angegriffen und muß auf brüchige Platten aufpassen.

Wer's übersichtlich mag, darf zwischen einer 3D- und 2D-Darstellung wählen, wobei die **PC**-User beachten sollten, daß BOMBUZAL in 3D selbst im Turbo-Mode ganz schön langsam und ruckelig wird. Wer auf die großen, farbigen Sprites verzichten kann, wird die praktische 2D-Darstellung bevorzugen, doch dann gehen halt die netten Grafiken flöten. Beim Nachdenken wird man übrigens nicht von einem ätzenden PC-Piepsound gestört, denn IMAGE WORKS beschränkt sich auf einige harmlose Effekte, die nicht weiter auffallen. Bleibt noch zu erwähnen, daß Joysticks leider nicht unterstützt werden. Ist auch nicht so schlimm, denn die käferartige Spielfigur läßt sich mit der Tastatur problemlos über den Screen schicken. Wer sich also gerne intelligente Action ohne große Hektik reinziehen möchte, kann BOMBUZAL getrost kaufen – sofern der leicht überhöhte Preis nicht abschreckt.



Michael Suck

Grafik	7
Sound	4
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	7





Programm: Nigel Mansell's Grand Prix, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** React, England, **Muster von:** [15]

Wow, was für ein Sound! Als Formel-1-Pilot vor der Mattscheibe eines **Amiga** habe ich ein derartiges Motorengeräusch noch nie gehört. Dieses niederfrequente Brummen, das kraftvolle Aufheulen des Motors beim Beschleunigen, unterstützt von maximaler Lautstärke, erzeugt das geile Geschwindigkeitsfeeling nebst partieller Taubheit. Verantwortlich für diesen Heavy-Metal-Ohrenschmaus ist **NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX**, ehemals von der nunmehr verschiedenen Firma **MARTECH** herausgegeben, und jetzt von **REACT** für den Amiga konvertiert. Am Spiel hat sich (bis auf den Sound) nix geändert. Immer noch besteht der Screen zu zwei Dritteln aus mehr oder minder unnützen Bordinstrumenten, und lediglich das obere Drittel wird für die Rennstrecken genutzt. Schlimm genug, daß trotz des kleinen Bildschirms das Backgroundscrolling immer noch rukkelt. Noch schlimmer: Das Fahrfeeling ist durch die mäßige Animation der Sprites nicht besonders toll. Am schlimmsten sind jedoch die Mitbewerber beim Rennen, die als Bauklötzchen vorbeihuschen und nur mit der Augen-zu-und-durch-Methode überholt werden sollten. Ja, und dann war da noch der Rückspiegel mit dem komischen Zacken in der Mitte, der wohl ein Auto darstellen soll.
NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX ist eine durch und durch durchschnittliche Rennsimulation, die niemanden umhaut und auf der großen Müllhalde der Softwaregeschichte landen wird. Das Motorengeräusch und der protzige Titelsound werden daran nichts ändern können, denn wer blättert schon freiwillig 65 Mark hin, um sich einen Satz taube Ohren zu besorgen?

Michael Suck

Grafik	5
Sound	8
Spielablauf	6
Motivation	6
Preis/Leistung	6



Programm: Rainbow Warrior, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** MicroProse/Micro Style, **Muster von:** Hersteller

Nach relativ kurzer Zeit des Wartens ist nun nach der ST-Fassung die **Amiga**-Version des Umweltschutzspiels **RAINBOW WARRIOR** von **MICRO STYLE** zu haben. Auf zwei Disketten befinden sich nun die sieben einzelnen Naturerrettungs-„Disziplinen". Dies waren, man erinnere sich, das Verschließen von Abflußrohren, aus denen radioaktives Material ausfließt, das Verhindern der Verschmutzung der Tiefsee mit radioaktivem Material, die Rettung der Wale mittels Breakoutspielens, die Einstellung der Luftverpestung und somit des Sauren Regens, das Verschließen des Ozonlochs, das Beenden des Robbenschlachtens und, als Abschlußmission, die Erschaffung eines guten Weltbildes (zumindest auf dem Screen).
Leider mutete das Programm auf dem Amiga wesentlich anders an als die von mir ernstgenommene ST-Produktion. Die Musik wurde teilweise ausgetauscht und recht stark verändert, so daß manche Spielteile wie eine lustige Weltrettung erscheinen und ins farcenhafte tendieren. Insgesamt sind alle Spielteile schneller geworden und trotzdem nicht schwieriger zu bewältigen als auf der Ursprungsmaschine. Die Musik im Menü, einst motivierend und vor Leben sprudelnd, ist einer Art von Trauermarsch gewichen, der einem eher Resignation vermittelt als etwas Tatendrang. Die Spielsequenzen sind so ziemlich 1:1 vom ST übernommen; sie ruckeln nicht weniger, aber zum Glück auch nicht mehr.
Erstaunlicherweise findet man der Packung nun einen Extrawisch beigelegt, auf dem einige Anleitungskorrekturen verzeichnet sind – mindestens eine ist nicht richtig. Ich kann auch den Amiga-Usern nur das empfehlen, was ich schon dem ST-Besitzern geschrieben habe: Kauft Euch das Buch und macht eine Spende an GREENPEACE!

Uli

Grafik:	5-7
Sound:	8
Spielablauf:	4-8
Motivation:	6-8
Idee (Konzept):	12
Preis/Leistung:	7



Programm: Fiendish Freddy's Big Top o' Fun, **System:** Atari ST, IBM PC, **Preis:** je ca. 85 Mark, **Hersteller:** Mindscape, USA, **Muster von:** [7] / [21].

Nach der zunächst erschienenen Amiga-Version hat es sich **MINDSCAPE** nicht nehmen lassen, nun auch die **Atari-St-** und die **PC**-Version hinterherzuschieben. Die Rede ist von dem Zirkusspektakel **FIENDISH FREDDY'S BIG TOP O'FUN**, das nunmehr also auf allen 16-Bit-Maschinen Zirkusatmosphäre und den Zauber der Manege rüberbringen soll.

Daß dies so gar nicht gelingt, liegt an den schier endlosen Ladezeiten. Man bedenke, daß das Programm auf fünf ST- und ebensovielen PC-Disks (hier gehören zum Lieferumfang auch drei 3.5-Zoll-Disketten) festgehalten ist. Was das bedeutet, ist klar: Laden, laden und nochmal laden. So geht jeder Anflug von Spielspaß, falls sich dieser überhaupt einstellt, leider sehr schnell verloren. Sechs Disziplinnen stehen den Unentwegten bevor:

Der Sprung von einem in luftiger Höhe angebrachten Podest in ein winziges mit Wasser gefülltes Becken. Ferner das Jonglieren, bei dem man verschiedene Gegenstände kunstvoll in der Luft kreiseln lassen muß, Bomben und anderem aber tunlichst aus dem Wege gehen sollte. Anschließend folgen der Trapezakt, das Messerwerfen, der Drahtseilakt und zuschlechterletzt das Kanonenkugel-Kunststück. Jede dieser Disziplinen ist, für sich genommen, ganz hübsch anzuschauen. Das Geschehen insgesamt leidet jedoch unter dem ständigen Diskettenwechseln. Wenn ich Euch sage, daß das VerhältnisLaden/Spielen so ungefähr bei eins zu eins liegt, dann wißt Ihr, was Euch erwartet, nachdem Ihr Euch von Eurem Geld getrennt habt. Also spart es Euch lieber für bessere Kost!

Bernd Zimmermann

	Atari ST/IBM PC
Grafik	9/9
Sound	8/9
Realitätsnähe	7/7
Spaß/Spannung	6/6
Preis/Leistung	6/6





Programm: Ferrari Formula One, **System:** Atari ST (nur Farbe), **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Electronic Arts, Langley, England, **Muster von:** Electronic Arts.

Die Überschrift „Mausie läßt Ferrari schlingern" ließ schon vor gut anderthalb Jahren erahnen, in welchem Bereich die Mankos von **FERRARI FORMULA ONE** zu suchen sind. Durch die mehr als nur miserable Maussteuerung während eines Rennens schafften es die Jungs von **ELECTRONIC ARTS** jedenfalls, die Amiga-Fassung nahezu unspielbar zu machen. Mit der nun vorliegenden **Atari-ST**-Konvertierung zeigt sich, daß die Programmierer nichts dazugelernt zu haben scheinen. In puncto Steuerung vertraut man nämlich wieder auf die „bewährte" Kombination Maus/Tastatur, wodurch zahlreiche unfreiwillige Stops auf den Grünflächen angesagt sind, ganz zu schweigen von nervigen Crashs mit anderen Rennfahrern. Die Steuerung des Ferrari erweist sich schlichtweg als katastrophal. Auch sonst gleichen die beiden angesprochenen Versionen einander wie ein Ei dem anderen, wurden doch bei der Atari-Fassung nahezu alle positiven Aspekte vom Amiga übernommen oder besser gesagt kopiert. Dies fängt schon mit den zahlreichen Features an, die dem Spieler ein wenig Flair vom internationalen Rennzirkus näherbringen. Angefangen mit der Vorbereitungsphase (Windkanal, „Motorschmiede" etc.) bis zu knochenharten Live-Acts in den Boxen während eines Rennens stellen sich einem ständig neue Probleme und Aufgaben. Die eigentliche Grafik geht vollkommen in Ordnung, wozu vor allem die detaillierte Hintergrundgestaltung beiträgt. Kleinere Schwächen zeigt das Game lediglich bei der Aufmachung des eigenen Flitzers sowie dessen schlapper Animation. Ein bißchen langatmig und ruckelnd geriet leider das Scrolling der Piste, wenn sich dies auch nicht allzu stark bemerkbar macht. Unverständlich bleibt mir eigentlich nur, warum die Macher von FERRARI FORMULA ONE nicht die netten digitalisierten Soundeffekte übernommen haben. Doch auch so sollte man sich dieses Spiel einmal näher anschauen. Um allerdings noch einmal auf die Steuerung zurückzukommen ...

Torsten Blum

Animation	8
Sound	5
Realitätsnähe	8
Spaß/Spannung	7
Preis/Leistung	7



Programm: Wayne Gretzky Hockey, **System:** IBM-PC (mind. DOS 2.0; CGA, EGA, VGA, Tandy; Maus-, Stick- oder Keys; XT mit Turbo oder AT), **Preis:** ca. 85 Mark, **Lieferumfang:** Drei 5,25- und zwo 3,5-Zoll-Disketten in einer Packung, **Hersteller:** Bethesda Software, Gaitherburg, USA, **Muster von:** Ariolasoft, Rietberg.

Im April des vergangenen Jahres (haargenau zeitgleich zur Eishockey-WM) berichteten wir von der Amiga-Fassung des **WAYNE GRETZKY HOCKEY** aus dem Hause mit dem zungenbrecherischen Namen **BETHESDA SOFTWARE.** Schon damals konnten wir uns für das Game erwärmen, das aus Strategie- und Action-Elementen besteht. Der sportliche Ruhm baut sich nämlich auf gekonntem Coachen des oder der Team(s) auf. Komplette Formationen bis hin zum „vierten" Sturm galt es auszuwählen und durch ständiges Taktieren das Geschehen auf dem Eis zu bestimmen. Natürlich konnte die Trainerrolle auch vom Computer übernommen werden, so daß wir uns ganz auf unseren Goalie (Wayne Gretzky) konzentrieren konnten. Nun habe ich die **PC**-Version installiert und möchte jetzt schildern, was da alles so abging:

Ich entschied mich für den Compi-Trainer und stellte mein ganzes Können als Wayne in den Dienst der Mannschaft. Diese bediente mich vorbildlich, so daß neben einem ausgezeichneten Spielfluß auch einige herrliche Tore erzielt werden konnten. Das Geschehen verfolgen wir – wie bei der Amiga-Fassung – aus der Vogelperspektive. Ich wählte die Steuerung über die Maus (gefiel mir halt am besten!). Die Grafiken – hier VGA – sind fast 1:1 vom Amiga rübergerettet worden. Und: Es kommt noch besser – die Figuren sind größer, lassen sich besser steuern und sind einfach agiler! Auch die „Schiedsrichter-Entscheidungen" sind besser als beim Amiga. Hatte ich damals noch Bedenken, einen ASM-Hitstern zu vergeben, so hole ich dies hiermit für die PC-Fassung von WAYNE GRETZKY HOKKEY nach. Egal, ob mit Stick, Maus oder Keys – Eishockey-Fans, die einen PC (zuhause?) stehen haben, kommen meines Erachtens an diesem Programm nicht vorbei!

Manfred Kleimann

Animation	9
Technik/Strategie	10
Realitätsnähe	10
Spaß/Spannung	10
Preis/Leistung	10



Programm: Hell Raiser, **System:** Commodore Amiga, **Preis:** ca. 65 Mark, **Hersteller:** Exocet, London, England, **Muster von:** Exocet, England.

Im Gegensatz zur ST-Fassung kommt **HELL RAISER** aus dem neu formierten Soft-Haus **EXOCET** bei der **Amiga**-Version mit nur einer Diskette aus. Es hat sich, um es gleich vorweg zu nehmen, aber „dennoch" nichts an dem Spielprinzip des „Höllen-Rasierers" geändert. Hier und da ist der Sound etwas „anspruchsvoller" oder eben nur „voller"; das Gameplay an sich jedoch besteht nach wie vor aus einem bunten Mix aus Spiel-Elementen der grauen und güldnen Vorzeit. Das „Güldne" besteht eigentlich nur in der *Exolon*-artigen Anfangs-Sequenz. Der Rest ist biedere Hausmannskost in Sachen Shoot-em-Up.
Auf dem Amiga-Datenträger finden sich drei harte Action-Level, drei Plattform/Labyrinth-Stages und die Ein/Zwei-Player-Option. Der erste Teil wird bestimmt durch den unerschrockenen, vor sich hinscrollenden Helden, der mit der Wumme im Anschlag aus der Station entkommen muß. In dieser Phase zeigt sich, daß das Game „grau" ist (siehe oben!). Mit bekannten Mitteln aus zahllosen anderen Spielen schießt sich der Liberator den Weg frei, um das rettende Beam-Ufer zu erreichen. Jetzt zerlegt er sich vorerst in Molekularteilchen, um später mit Haut und Haaren (an der richtigen Stelle) wieder aufzutauchen...
Irgendwann einmal gelangt er in den *R-Type*-Modus. Dort fliegt er Landschaften ab, sucht sich feindliche Flottenverbände und versucht, diese so komplett wie möglich zu eliminieren. Das ist halt nicht Neues, was ich Euch berichten könnte. Ich versuch's ja krampfhaft. Um dem Ganzen noch etwas Positives abzugewinnen, sei erwähnt, daß der „Höllen-Rasierer" technisch nicht mal schlecht ist; fast ruckelarm. Hinzu kommt der relativ günstige Preis. Ob's vielleicht doch noch ein paar (Baller-)Freunde finden wird?

Manfred Kleimann

Grafik	8
Sound	10
Spielablauf	5
Motivation	7
Preis/Leistung	8





Programm: Targhan, **System:** IBM PC, XT, AT, CGA, EGA (angeblich auch VGA und Monochrom), **Preis:** Ca. 70 DM, **Hersteller:** Silmarils, Frankreich, **Muster von:** [15].

Lange genug hat **TARGHAN** auf sich warten lassen, nun ist nach den *Amiga*- und *Atari ST*-Fassungen auch die **PC**-Version erhältlich. Für die PC-Besitzer gibt's allerdings wieder das übliche (und fast schon gewohnte) Handicap: TARGHAN sollte man sich nur „zumuten", wenn man mindestens EGA-Grafik und einen flotten Rechner (z.B. AT) besitzt. Andernfalls könnte die Spielfreude einmal mehr arg getrübt werden. Dazu kann aber auch das Spiel selbst beitragen. TARGHAN läßt den geneigten Spieler zum 324. Male an einer Metzelschlacht primitiven Ursprungs teilnehmen. Natürlich sind eventuelle Ähnlichkeiten zu *Brimborian* (Name v.d. Red. geänd.) rein zufälliger Natur. Wie schon so oft erlebt, versteckt sich auch bei TARGHAN hinter dem Gemetzel ein scheinbarer Spielsinn. Die Anleitung verrät, daß eine legendäre Statue gefunden werden muß. Unterwegs zum Ziel machen natürlich allerlei fiese Gegner dem muskelbepackten Helden das Leben recht schwer. Jener ist aber von den Programmierern mit einem Schwert ausgestattet worden, was zu der völlig richtigen Annahme verleitet, daß jede Art von Gegner umgehauen werden muß. Ein zusammenklappendes Skelett verrät übrigens den Abgang eines Gegners. Da es trotz Schwert-Bewaffnung manchmal recht hart wird, kann man jede Menge Zusatzwaffen aufsammeln. Diese müssen auf dem Weg durch die vielen Bilder (Wald, dunkle Höhlen, luftige Höhen, etc.) natürlich erst gefunden werden. Der Spielablauf trägt somit nicht gerade zur Motivation bei. Was die Programmierer dagegen aus dem PC, oder besser gesagt: aus dem AT herausgeholt haben, ist schon eher einen längeren Blick wert. Immerhin steht die EGA-Grafik den *Amiga*- und *ST*-Grafiken in nichts nach, denn sie ist sehr gut gezeichnet und dazu noch sehr sehr detailliert und farbenfroh. Wirklich gut! Digitalisierte Sound-FX untermalen die ansonsten recht spärliche Geräuschkulisse sehr gut. Doch insgesamt ist TARGHAN nur ein lascher Aufguß einer alten Spielidee.

Peter Braun

Grafik (CGA/EGA)	6/9
Sound	6
Spielablauf	6
Motivation	5
Preis/Leistung	6





Programm: Star Wars, **System:** PC und Kompatible mit CGA-Karte, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Domark, England, **Muster von:** Bomico, Frankfurt.

Der Krieg der Sterne nimmt einfach kein Ende: Nachdem der smarte Luke und die holde Prinzessin Leia schon in der Filmtrilogie und danach auf diversen Rechnern für das Gute und das Einkommen von Regisseur und Produzent George Lucas kämpften, ist nun auch noch der **PC** dran. Für diesen Rechner, der sich eigentlich bei Tabellenkalkulation und Textverarbeitung wohler fühlt als bei animierter Vektorgrafik, durften die Jungs von **VEKTOR GRAFIX** ran, die sich schon einen Namen mit vielen anderen Vektorspielchen machen konnten. Und da **STAR WARS**, der erste Teil der Saga, lediglich aus nackter Vektorgrafik besteht, wurde auch nur die vierfarbige CGA-Karte bedient. Warum auch nicht?
Das Spiel verurteilt den Spieler dazu, den fiesen Todesstern des keuchhustenden Darth Vader (ich weiß, den Gag hatte ich schon mal...) zu verschrotten. Dazu müssen im ersten Level die feindlichen Kampfschiffe vernichtet werden, dann geht's auf die Oberfläche des Metallklumpens und schließlich in eine Schlucht zwecks Beschuß des Ventialtorschachts, dem wunden Punkt des Todessterns. Sofern man einen XT mit mindestens 8 MHz Taktfrequenz besitzt, gibt's bei diesem Spielablauf eigentlich keine Probleme, denn dann ist die Animationsgeschwindigkeit annehmbar, um gutes Ballerfeeling aufkommen zu lassen. Schlappere PC's sollten sich STAR WARS hingegen nicht antun, denn die dann entstehende, qälend langsame Berechnung der Vektoren macht gezieltes Schießen mit der Maus (tatsächlich!) unmöglich. Da DOMARK ebenfalls darauf verzichtete, eine der edlen Soundkarten des PC zu bedienen, verzichtete man auf gräßliche Sounds vollständig und beschränkte sich auf einige Effekte. Alles in allem also eine annehmbare Umsetzung ohne große Fehler – sieht man einmal bei dem erhöhten Schwierigkeitsgrad vom Treffen des Ventilatorschachts ab. Aber das ist nun echt egal...

Michael Suck

Grafik	6
Sound	3
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	7



Programm: Red Storm Rising, **System:** Atari ST (nur Farbe), **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Microprose, USA, **Muster von:** 23.

Gegenüber der ursprünglichen *C-64*-Fassung erweist sich die Konvertierung von **RED STORM RISING** für den **Atari ST** als eine recht billige Kopie. Hersteller **MICROPROSE** hat es jedenfalls kaum verstanden, die Fähigkeiten dieses 16-Bit-Rechners zur Entfaltung zu bringen. Für jedermann tritt dieser Tatbestand ganz deutlich zu Tage, sobald der langatmige Vorspann auf dem Bildschirm flimmert, in welchem dem Spieler die meines Erachtens verachtenswerte Story grafisch „nett" aufbereitet präsentiert wird. Um mir jedoch wieder Fluten von „kritischen" Leserbriefen über meine moralischen Auswüchse zu sparen, will ich weitere Worte zum Hintergrund dieses Games unterlassen. Kommen wir lieber zum technischen Part von RED STORM RISING, wo es allerdings richtig düster aussieht. Gleich nach dem Laden wird der Spieler mit einem wahren Schauersound begrüßt, der sich während des ganzen Spieles in der Qualität nicht mehr wesentlich verbessern wird. Ähnlich schlechte Kritik gibt's für den „Komplex" Grafik, der sich immer noch auf 8-Bit-Niveau bewegt. Innerhalb des schon genannten Vorspannes wurden die Grafiken zwar teilweise animiert, wobei die Programmierer aber die Grafiken an sich ganz vergessen zu haben scheinen. Diese wirken nämlich glattweg vom C-64 abgekupfert, sind doch nur wenige Verbesserungen zu erkennen. In Sachen Steuerung und Spielablauf blieb ebenfalls alles beim alten. Ganz gleich, welchen Schwierigkeitsgrad man wählt, die Anforderungen an den Spieler erschweren sich nur unwesentlich. Mit der Zeit kristallisiert sich auch eine gewisse Monotonie heraus, weil die Macher bei der Erstellung der einzelnen Missionen kaum Kreativität bewiesen haben. So gleichen sich die Aufträge schließlich mehr und mehr, wodurch die Motivation zusehends schwindet.

Torsten Blum

Grafik	7
Handhabung	9
Technik/Strategie	4
Spielwert	0
Preis/Leistung	3



Programm: Stunt Car Racer, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** MicroProse, England, **Muster von:** MicroProse.

Wie habe ich in meiner Kindheit meine Rennbahn geliebt! Das Dröhnen der Elektromotoren, das Splittern des Plastiks beim Rausfliegen in der Kurve – es war ein Erlebnis. Und nun gibt's wieder die Möglichkeit, die Kisten über Stock und Stein fliegen zu lassen: Mit dem **STUNT CAR RACER** von **MICROPROSE**! Als Fahrer eines supergefederten, supermotorisierten Monstercars müßt Ihr absolut halsbrecherische Manöver begehen, um das Fahrzeug sicher auf den acht Strecken zu halten. Diese Strecken bestehen aus Sprungschanzen, Steilkurven, ekeligen Abgründen und gigantischen Sprunghügeln. Gefahren wird in verschiedenen Divisionen gegen verschiedene Computergegner (jeweils nur einer pro Rennen), die von MICROPROSE mit witzigen Portraits konterfeit werden. Während des Rennens blickt der Pilot (der bei diesem Game tatsächlich mehr fliegt als fährt) aus dem Cockpit seines fahrenden Stahlrohrrahmens hinaus auf die wunderschöne Vektorenlandschaft – in 3D und Farbe natürlich. Details bleiben bei dieser Programmiertechnik zwar außen vor, doch dafür ist die Vektorgrafik auch auf dem **Amiga** rasant animiert und läßt tolles Fahrfeeling aufkommen – nicht zuletzt durch die gute Lenkung und das realistische Fahrverhalten des Stunt Cars. Zugelegt hat der Amiga jedoch bei der grafischen Pracht, denn jetzt gibt's noch ein Siegesbildchen und detailliertere Streckenübersichten. Aufgemotzt wurde auch der Sound: Die Crash- und Sprungeffekte sind echt toll, der Titelsound stimmt hervorragend auf das Spiel ein. Also, Leute, schmeißt Eure Rennbahn weg und besorgt Euch STUNT CAR RACER!

Michael Suck

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10







Programm: Table Tennis Simulation, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Starbyte, Bochum, **Muster von:** Bomico, Frankfurt.

Satte „Turtle-Power" bringt **STARBYTE** nun den **Amiga**-Usern mit der **TABLE TENNIS SIMULATION** in die Floppy. Markantes Kennzeichen dieses Tischtennisspiels sind neben den beiden Schlägern nämlich noch ein paar Schildkröten, die während der Satzpausen und am Ende des Spiels mit einer kleinen Kombo für Stimmung sorgen (...). Aber auch technisch kann sich das Game durchaus sehen lassen: Um Sichtprobleme zu vermeiden, gibt's beide Spieler nur als Handamputate, wobei diese Hände alle wichtigen Schläge wie Slice, Top Spin oder Schmetterball per Maus oder Joystick ausführen können. Bei der Maussteuerung kann der Schläger frei über den Tisch bewegt werden, wobei die Fehlerquote gerade beim Treffen des Balles recht hoch ist. Wer technisch nicht so versiert ist, serviert die Bälle am besten mit dem Stick, denn dann führt der Computer den Schläger automatisch an die richtige Stelle, und der Spieler muß nur noch eine Schlagvariante ausführen. Ferner gibt's die Möglichkeit zu einem Zwei-Spieler-Modus als Einzel oder Doppel, eine komplette, abspeicherbare Weltmeisterschaft, Training gegen die Ballmaschine und sogar die Auswahl des Schlägerbelages und der Schlägerhaltung. Die Grafik ist auf dem Amiga identisch zur ST-Fassung. Sie haut keinen vom Hocker, ist aber angemessen. Ebenfalls geblieben ist die gute Ball- und Schlägeranimation sowie die leicht ungenaue Ballkontrolle (Richtungsangabe). Ebenfalls ebenbürtig, weil nicht sönderlich umwerfend; ist das Ballgeräusch, nur der Titelsound klingt natürlich satter. Und natürlich sind somit auch die Noten identisch.

Michael Suck

Animation	8
Sound	8
Realitätsnähe	8
Spaß/Spannung	9
Preis/Leistung	8



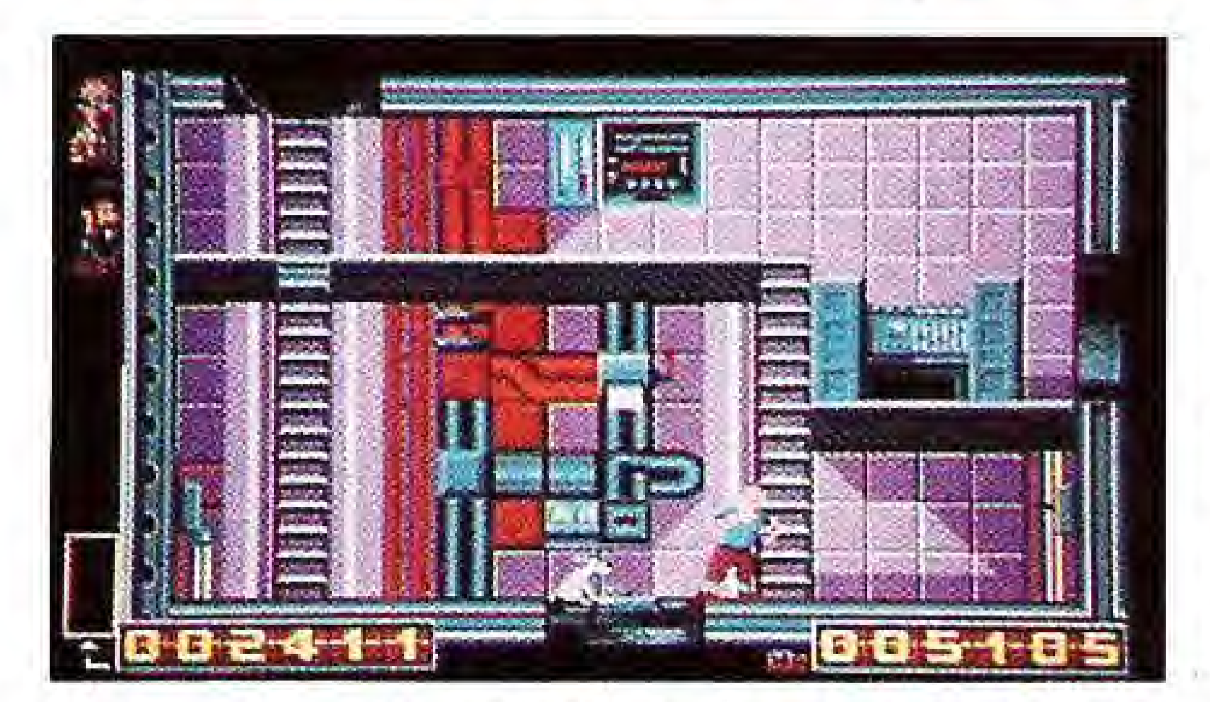
Programm: Boulderdash, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 50 Mark, **Hersteller:** Wicked Software, England, **Muster von:** Hersteller.

Die wohl schlechteste **BOULDERDASH**-Version aller Zeiten hat das englische Softwarehaus **WICKED** auf sein Gewissen geladen, welches das Game nun auf den **Amiga** umgesetzt hat. Hätte **First Star Software**, Inhaber der Rechte, das Ergebnis vorausgeahnt, so wäre man sich mit WICKED ganz sicher nicht handelseinig geworden. Nun aber ist es passiert, das Spiel ist fertig und das Resultat wahrlich niederschmetternd.

Die BOULDERDASH-Idee ist über die Jahre jung geblieben. Zahlreiche Umsetzungen und etliche mehr oder weniger gelungene Clones sorgten dafür, daß das Programm immer im Gespräch blieb. So hat sich das Game, bei dem es Diamanten einzusammeln und Monstern auszuweichen gilt, zu einem Klassiker entwickelt, wie er auf dem Software-Markt nicht allzu häufig anzutreffen ist. Umso schlimmer, was bei der nun vorliegenden Amiga-Version herausgekommen ist. Die Grafik schlicht und bescheiden, daß selbst C-16-User entsetzt wären, der Sound von einer Einfachheit, die Amiga-Besitzern die Zornesröte ins Gesicht treiben wird. Auch Rockford, der Held des Spiels, ist zu einem unscheinbaren Zwerg verkümmert; tappte er in früheren Fassungen noch ungeduldig mit dem Fuß auf, wenn er vom Spieler für eine Weile nicht bewegt wurde, so ist ihm dies inzwischen offenbar auch vergangen. Zu allem Überfluß hakt die Steuerung derart, daß geplante Aktionen oft dem Zufall überlassen bleiben. Übrigens: Ein Construction Kit gibt's dazu, aber das macht die Sache auch nicht besser.

Fazit: WICKED hat das Game, das einstmals durch seine strategischen Elemente ebenso begeisterte wie durch einen gesunden Schuß Hektik, zu einem Machwerk degradiert, bei dem allenfalls eine amateurhafte Grafik und ein unbefriedigender Spielablauf ins Auge fallen. Auch mit 50 Mark noch absolut überteuert! *Bernd Zimmermann*

Grafik	4
Sound	5
Spielablauf	3
Motivation	2
Preis/Leistung	2



Programm: Tim & Struppi auf dem Mond, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Infogrames, Frankreich, Muster von: 7 / 15.

Auch die **Amiga**-User kommen nun in das freilich recht fragwürdige Vergnügen, auf ihrem Rechner **TIM & STRUPPI AUF DEM MOND** spielen zu können. Nach der zuerst veröffentlichten ST-Fassung ließ **INFOGRAMES** nun nämlich eine Version für den „großen" Commodore folgen.

Die Story im Zeitraffer: Tim & Struppi werden beauftragt, die erste Mondrakete auf ihrem Flug zum Erdtrabanten zu begleiten. Mit ihnen befinden sich Kapitän Haddock, Professor Bienlein und Ingenieur Wolf, aber auch der fiese Colonel Jorgen an Bord.

Letzterer setzt alles daran, das Unternehmen scheitern zu lassen. Hierzu nimmt er Tims Freunde gefangen, legt Bomben und zündet Feuerchen an. Als Spieler steuert man zunächst die Rakete durchs Weltall, weicht Meteoriten aus und nimmt die roten und gelben Bojen auf. Anschließend verlagert sich die Handlung in das Innere der Rakete, wo die Feuer gelöscht, Bomben entschärft und Gefährten befreit werden müssen. Als erstes muß man einen Feuerlöscher aufnehmen, um die Brände zu bekämpfen. Sodann heißt es, die Bomben zu entschärfen. Aktivierte und entschärfte Bomben werden am unteren Bildschirmrand angezeigt. Schließlich muß man noch die Freunde befreien und Colonel Jorgen gefangennehmen, um das Etappenziel, sprich: das nächste Level zu erreichen. Insgesamt hat sich bei der Amiga-Version im Vergleich zur Atari-Fassung recht wenig geändert. Das bedeutet, daß die Grafik unverändert gut ist, der Sound immer noch gefallen kann, das Gameplay insgesamt jedoch auch auf dem Amiga nicht zu überzeugen vermag. Alles in allem also ein Spiel, auf das man getrost verzichten kann.

Bernd Zimmermann

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	6
Preis/Leistung	7



MIDWINTER

Eine neue Eiszeit ist angebrochen. Sie leben auf einer kürzlich neu kolonisierten Insel und konzentrieren alle Kräfte darauf, für Wärme zu sorgen und die Lebensmittel vorräte zu erhalten.

Plötzlich erfahren Sie, daß ein Tyrann einen Angriff auf Ihre Insel plant. Als Kommandant der FVPF (Free Village Peace Force/Freiwillige örtliche Friedenstruppe) ist es Ihre Aufgabe, die anderen Mitglieder Ihrer Organisation zu warnen und mit diesen zuammen Ihr Land, Ihren Besitz und insbesondere die lebenswichtigen "Wärmeminen" zu verteidigen.

In Midwinter wird atemberaubende 3/D Grafik mit jeder Menge "Action" kombiniert. Nichts desto weniger benötigen Sie ein erhebliches Maß an List und strategischen Fähigkeiten, um mit Ihrer Truppe überleben und die feindlichen Angreifer zurückschlagen zu können.

Midwinter wurde von Maelstrom entwickelt und verspricht ein neuer Klassiker unter den Strategiespielen von Rainbird zu werden.
Erhältlich für Amiga, Atari ST und IBM PC and Kompatible.

Rainbird – Meister der Strategie.

Wiesbadener Str. 89 * 6503 Mainz-Kastel

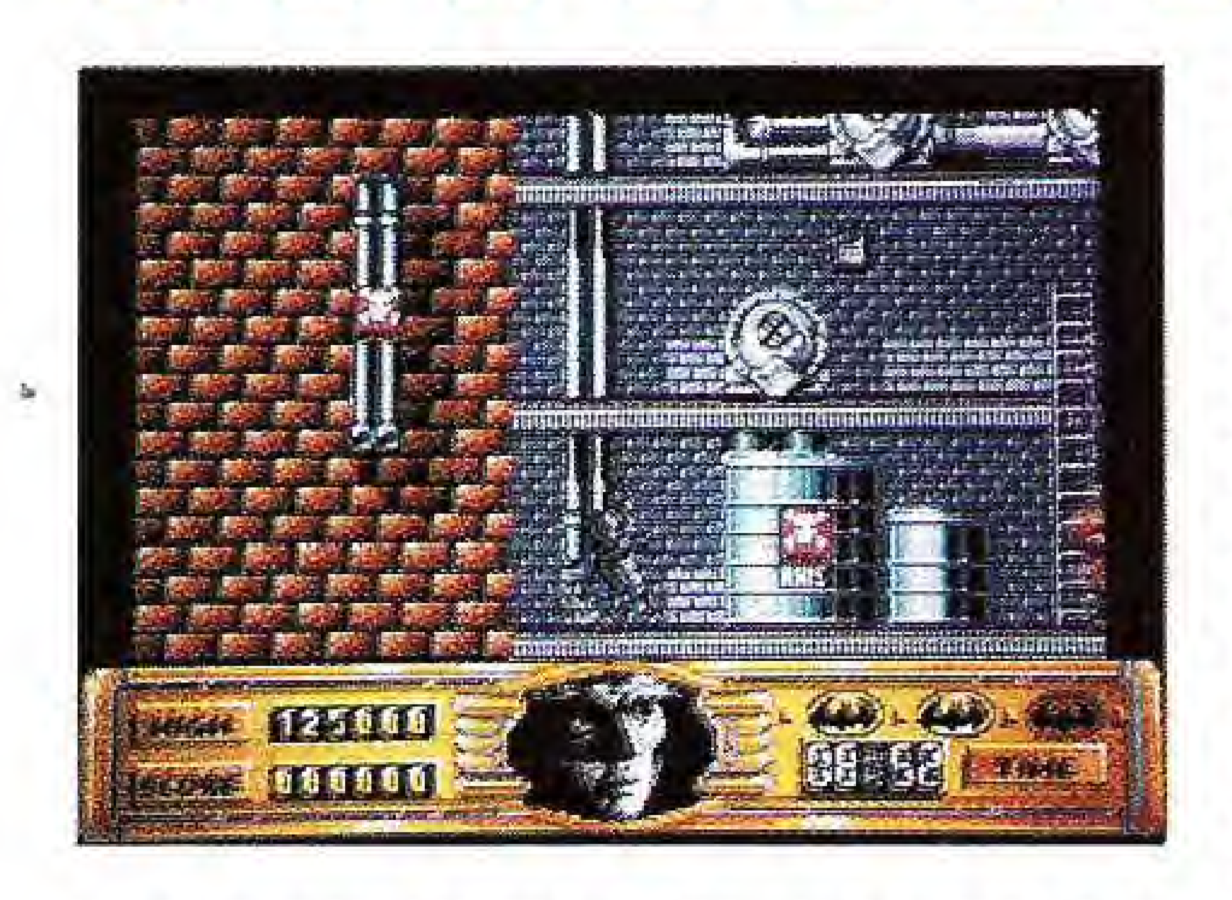


Programm: North & South, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Infogrames, Lyon, Frankreich, **Muster von:** Bomico, Frankfurt.

In der letzten '89-Ausgabe dieses Jahrhunderts hatten wir folgendes Zitat unter unseren ASM-Hitstern gesetzt: „**NORTH & SOUTH** - das ist die perfekte Kombination aus Strategie und Action!" Selbiges (Zitat) gilt natürlich auch für die nun vorliegende **Atari-ST**-Version. Grafisch, spielerisch und technisch ist sie 1:1 gegenüber der Amiga-Fassung. Lediglich die Sounds unterscheiden sich – naturgemäß? – von der Commodore-16bit-Variante.
Bei NORTH & SOUTH von **INFOGRAMES** geht's um den Amerikanischen Bürgerkrieg. Ein blutiges Ereignis, das vielen US-Staatlern das Leben kostete. INFOGRAMES hat dieses Thema aufgegriffen und nach der Vorlage eines Comics auf Datenträger umgesetzt. Wir erleben hier im Prinzip ein Strategie-Game, daß sich ein wenig an *Defender of the Crown* oder *Risiko* anlehnt. Es gilt, Länder (Staaten) zu erobern, um letztendlich die Siegesfahne zu hissen und den Krieg zu beenden.
Das Programm, welches über einen deutschen On-Screen-Text verfügt, ist witzig und spannend zugleich. Strategische Vorgehensweisen sind neben der oft auftretenden Action vonnöten, will man wichtige Verkehrsknotenpunkte (Eisenbahnlinien; Zugraub) oder feindliche Forts (wiederum Action) erobern. Die weit wichtigeren Sequenzen beziehen sich auf das Schlachtfeld selbst: Mit Kanonen, Kavallerie und Fußvolk triit man gegen das feindliche Bataillon an. Die Spieler (am besten man zieht dies mit zwei „menschlichen" durch und läßt den Compi außen vor!) können sich aber zu jeder Zeit vom Gemetzel zurückziehen – somit bleibt der status quo erhalten. Gewinnen wird der, der alle Fähnchen auf der US-Karte plazieren konnte. NORTH & SOUTH ist auch auf dem ST ein Super-Spiel, das sowohl die Strategie- als auch die Action- und Comic-Fans begeistern wird!

Manfred Kleimann

Grafik/Animation	10
Sounds	8
Technik/Strategie	10
Motivation	11
Preis/Leistung	10



Programm: Batman – The Movie, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 65 Mark, **Hersteller:** Ocean Software, Manchester, England, **Muster von:** Ariolasoft, Rietberg.

Eine gelungene Versoftung zum gleichnamigen Film gelang **OCEAN** mit „ihrem" **BATMAN – The Movie!** Nun, da mir auch die **ST**-Fassung vorliegt (dessen Preis ich von etwa 65 Mark ebenfalls als gelungen erachte). BATMAN – The Movie, unser ASM-Hitparadenstürmer, präsentiert sich ST-mäßig von gleicher Qualität!
Insgesamt fünf verschiedene Aufgaben (Spielabschnitte) müssen gelöst werden, um den Joker ein für allemal unschädlich zu machen. Im ersten Abschnitt (einer der härtesten Brocken!) geht es zunächst einmal darum, mit BATSEIL sich Plattform-mäßig bis zum Chemie-Gangster Jack Napier durchzukämpfen. Dies geschieht, indem wir mit dem BATERANG (BAT-Bumerang) die Schergen kampfunfähig machen. Haben wir Napier gefunden, kommt's zu einem Kampf. Der böse Jack fällt in ein Giftfäßchen – und der JOKER ist geboren! In Teil zwei fliehen wir mittels unseres BATMOBILS vor besagtem „neuen" Bösewicht. Mit dem BATSEIL „krallen" wir uns die Straßenlaternen und düsen so lange auf den Stadtstraßen rum, bis wir die BATHÖHLE erreicht haben. Hier erwartet uns ein Verschiebespielchen, nach dessen erfolgreichem Verlauf wir uns wieder auf die Straßen von Gotham City – diesmal mit dem BATJET – begeben. Es gilt, mit Giftgas gefüllte Ballons gen Himmel zu befördern. Im letzten Abschnitt treffen wir wiederum direkt auf unseren JOKER. In einer Kathedrale bereiten wir ihm das Ende...

BATMAN – The Movie für den ST ist – bis auf leichte Sound-Unterschiede – mit der Amiga-Version identisch; aber das sagte ich ja bereits. BATMAN hat nichts von seiner Popularität eingebüßt; er wird sich auch für ST blendend verkaufen, obwohl das Game aus mehreren, bereits bekannten Spielelementen zusammengepuzzled wurde.

Manfred Kleimann

BATGRAFIK	9
BATSOUND	9
BATPLAY	8
BATMANIA	9
BATLEISTUNG	9



Programm: Leisure Suit Larry goes looking for Love, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Sierra On-Line, **Muster von:** Ariolasoft.

Er ist ein Antiheld reinsten Wassers, unser lieber Larry. In seinem zweiten Abenteuer hat er wieder mal nur Pech mit den Frauen. Seine Freundin läuft ihm weg, er hat keine Kohle mehr, und dann gewinnt er auch noch eine von diesen widerlichen Pauschalreisen in den Pazifik!

Larry gerät in ein Abenteuer aus Sex und Crime, letzteres verköpert in einem seltsamen Bösewicht mit Welteroberungsgelüsten. Da steht er nun wieder zwischen allen Fronten in diesem witzigen, schlüpfrigen, tollen Adventure von **SIERRA** und muß ein Abenteuer nach dem anderen bestehen. Die **Amiga**-User, die nun endlich in den Genuß dieses Superspiels kommen, müssen jedoch wieder einmal, wie bei allen SIERRA-Umsetzungen, die Original-PC-EGA-Grafiken verkraften und eine hundsgemein langsame Animation der Spielcharaktere, die den Amiga auf einen AT mit 4,77 MHz zurückstufen. Nicht mal die bei PC und Atari ST vorhandene Midi-Ansteuerung ist noch möglich, dafür gibt's einen leicht aufgepeppten Titelsound – immerhin vierstimmig. Mag sein, daß diese Art der Konvertierung für die SIERRA-Leute billig ist, doch letztendlich sollte ein Programm die Fähigkeiten eines Rechners voll ausnutzen. Kein Zweifel, LARRY II ist auf dem Amiga nach wie vor ein Adventure mit Rasse und Klasse, doch schmerzlich ist es schon, wenn man auf so viele liebgewonnene Features dieses leistungsfähigen Rechners verzichten muß. Hinzu kommt der kleine Preissprung, der aus den Schmerzen endgültig ein chronisches Magengeschwür macht. Eins steht jedoch trotz allem fest: Wer Adventures mag, für den ist LARRY II einfach ein MUSS!

Michael Suck

Grafik	8
Story	10
Vokabular	9
Atmosphäre	11
Preis/Leistung	10



Stellen Sie sich vor, die Haupt-Freizeitbeschäftigung der Menschen ist das Tagträumen. Eine riesige Medienmaschinerie produziert Erlebnisse-von Profi-Träumern erstellt, von den Massen konsumiert. Ein Profi-Träumer erkennt die Gefahr, die von seiner letzten Traumaufnahme ausgeht, denn er mußte eine schreckliche Botschaft mit hinein codieren. Der Profi-Träumer sind Sie! Und nur Sie können versuchen, die gefährliche Traumaufnahme wieder an sich zu bringen. Nicht gerade ein Traumjob! Tricksen Sie Ihr INTERPHASE-System aus: AMIGA, ATARI ST.

Informationen?
Coupon ausfüllen und abschicken

Name:____________

Straße:____________

PLZ:____ Ort:____________

An: Ariolasoft GmbH,
Haupstraße 70, 4835 Rietberg 2

asm 1/90

IMAGE works

Mirrorsoft

Ariola Soft

Das Programm

ARIOLA SOFT ARIOLA SOFT ARIOLA SOFT



Programm: Conqueror, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Rainbow Arts, Düsseldorf, **Muster von:** Rainbow Arts.

In der Juni/Juli-Ausgabe 1988 berichteten wir vom dritten Produkt für den ARCHIMEDES. Nebenbei bemerkt: Fast jeder (und ASM hatte sich zunächst auch der Meinung angeschlossen!) wollte der Fachwelt einreden, auch dieses *Superior Software*-Game wäre in reinem BASIC geschrieben. O.k, let the good times roll – und wenden wir uns der Konvertierung des Games zu, welches jetzt für den **Atari ST** erhältlich ist: **CONQUEROR** ist der Titel, diesmal aus dem Hause **RAINBOW ARTS**, der sich mit Panzern, Pershings und Schlachtfeldern befaßt. Wie schon bei *Virus* und *Zarch* finden wir die „Archimedes-typische" gewölbte Oberfläche vor, die auf den ST fast 1:1 rübergezogen wurde.
CONQUEROR ist ein Game, das man in drei verschiedenen Varianten angehen kann: Allein gegen die Rechner-gesteuerten Panzer (pure Action), als strategisches Action-Game, wobei ein kleines Panzer-Bataillon den Feind orten und vernichten muß oder als reines Strategie-Programm (bis zu 16 Panzer werden strategisch auf den Feind eingestellt). Welche Form des Spielablaufs man auswählen möchte, wird im Haupt-Menü bestimmt.
Die Story: Wir befinden uns im Kriegszustand. Es gilt, einen Landstrich (mit Dörfern und allem, was dazugehört) nach feindlichen Panzern zu durchforsten und diese kaputtzuschießen. Hier und da sollte man Vorsicht walten lassen, wenn es um zivile Ziele geht. Pumpt man nämlich ein Haus zusammen, gibt's Strafpunkte, die vom momentanen Score sofort abgezogen werden...

Die ST-Version ist handlicher zu steuern, hat aber einen etwas kleineren „Spielplatz". Ansonsten kann man die Grafik und die Animation nur loben. Der Titel-Sound ist zwar ein gesampleter, aber von guter Qualität. Man darf gespannt sein, wie sich CONQUEROR auf dem Markt durchsetzt!

Manfred Kleimann

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	5
Motivation	5
Preis/Leistung	5



Programm: Great Courts, **System:** IBM PC, C-64, **Preis:** ca. 65 DM (PC), ca. 45 DM (C-64)., **Hersteller:** Blue Byte/Ubi Soft, **Muster von:** Ubi Soft.

Oh, Boris! Was hast Du getan! Da kämpft unser Tennis-Crack heldenhaft im Masters und lost dann trotzdem noch. Aber – noch ist nix verloren, denn die Chance zur Revanche bekommt Ihr bei **GREAT COURTS**! Die besten 64 Spieler der Welt in der originalen Rangliste wollen Euch die Bälle um die Ohren hauen, und da darf natürlich ein Boris Becker und ein Stefan Edberg nicht fehlen. Ziel von GREAT COURTS ist es, alle vier Grand-Slam-Turniere zu gewinnen, um die magische Nummer 1 der Weltrangliste zu werden. Ein beschwerlicher Weg, denn jeder der Computerspieler verfügt über ganz bestimmte Stärken und Schwächen der menschlichen Vorbilder.
Gespielt wird aus der üblichen diagonalen Kameraperspektive, wobei der eigene Spieler zwecks schneller Eingewöhnung ständig auf dem unteren Feld spielt. GREAT COURTS verfügt über schöne Animationen des Aufschlages, eine gute Ballkontrolle im „Easy"-Modus und über einige Schlagtechniken. Dies ist in etwa auch die Beschreibung der **PC**-Fassung, wobei jedoch die Sounds stark gestutzt wurden und die Animation des Balles etwas zu ruckelig wurde. Nur zu leicht verschätzt man sich beim Treffen des Balles, doch mit einiger Übung klappt auch das ganz gut. Schönere Flugeigenschaften beschert uns GREAT COURTS hingegen auf dem **C-64**. Nein, nein, nicht der Weg des Programms zur Mülltonne ist gemeint, sondern der des Balles von einer zur anderen Seite des Netzes. Die Grafiken sind zwar spärlich, doch ist die Spielbarkeit hoch und die Animation nach wie vor sehr gut gelungen. Auf eines muß der C-64-User allerdings ganz verzichten: Das dreidimensionale Vektor-3D-Replay flog ersatzlos raus – wegen Prozessorschwäche...

Michael Suck

	(PC/C-64)	
Animation	8	10
Sound	6	8
Realitätsnähe	7	7
Spaß/Spannung	8	8
Preis/Leistung	8	8



Programm: Xenophobe, **System:** Amiga, Spectrum +3, **Preis:** Spectrum ca. 40 Mark, Amiga ca. 80 Mark, **Hersteller:** MicroProse/Micro Style, **Muster von:** Hersteller

Den lahmen Versionen für C-64 und Atari ST folgen nun die Umsetzungen für **Spectrum +3** und **Amiga** von **XENOPHOBE**, welche von **MICRO STYLE** zu uns kommen. Die Ballerei, die in einer recht spaßgemäßigten Form über den Bildschirm flackert, reizt auch bei den erneuten Versuchen nur zu unterdrücktem Gähnen.

Die beigelegte Musikkassette, bespielt mit dem XENOPHOBE-Titelsong, kann man zu überhaupt nichts gebrauchen, höchstens zum Kicken, und auch das macht keinen Spaß mehr, wenn man von seinem Chef dabei erwischt wird. Wenden wir uns zuerst dem Spectrum zu. Die Version für den +3 ist entsetzlich einfarbig, bietet einem aber immerhin auf Seiten der Aliens ein paar ganz gute Animationsphasen. Die Musik ist für den Spectrum nicht schlecht und spielt auch während des Spiels, falls gewünscht, weiter, was man ja nicht alle Tage erlebt. Das war's aber auch schon, denn XENOPHOBE bleibt XENOPHOBE.
Die Amiga-Fassung stellte uns, bzw. mich, vor größere Schwierigkeiten – sie lief nämlich nicht. Weder auf unserem A 1000, noch auf dem 500er war sie zum Funktionieren zu bewegen. Also Leute, laßt Euch das Ding vorführen! Aber eigentlich ist es egal, ob es im Laden läuft, oder nicht – wenn es nicht läuft, kauft man es nicht, und wenn es läuft, wird man sich auch nicht dran erfreuen können. Falls wir eine lauffähige Version in die Finger bekommen sollten, werden wir Euch natürlich darüber in Kenntnis setzen und dem Ding auch Noten geben. Hier sind erstmal die Wertungen für die Spectrum-Verarbeitung.

Uli

Grafik:	8
Sound:	9
Spielablauf:	4
Motivation:	5
Preis/Leistung:	5

TWINWORLD

GEN D'OR

Alles ist optimal auf den Spielzwock ausgerichte
um dem Spieler ein audio-visuelles Erlebnis zu be
cheren. In Twinworld unbedingt reinschauen.
Amiga Magazin. November 1989

Twinworld spielt sich prächtig. Der Held ist he
lich animiert. Er eiert mit wackelndem Kopf üb
die Plattformen, bremst herrlich animiert. Es ist e
famoses Jump & Run Spiel das von herrlicher G
fik, guter Spielbarkeit und vielen Details lebt.
C. BORGMEIER, Kickstart November 1989

BLUE BYTE







erhätlich für ST und Amiga

Screenshots on Amiga

UBI SOFT
Entertainment Software

Vertrieb: Rushware Distribution
Österreich: Karasoft Danus

Der Rolls Royce unter den Fliegern



Programm: Microsoft Flight Simulator V.4.0, **System:** PC, XT, AT (empfehlenswert!) mit mind. 384 K, ab DOS 2.0 aufwärts, CGA, MCGA, EGA, VGA, Hercules (monochrom oder farbig), Mouse, Joystick, Flightboard möglich, **Preis:** ca. 130 DM, **Hersteller:** Microsoft, **Muster von:** Peksoft, Landsberger Str. 77, 8031 Gilching, Tel. (08105) 803.

Da ist er nun, der **MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 4.0**, und wo ist er gelandet? Natürlich auf meinem Schreibtisch. Nicht, daß ich inzwischen was gegen Flugsimulatoren hätte, aber ich hab was gegen Manuals, die sich größenmäßig mit dem New Yorker Telefonbuch problemlos messen könnten...Aber da ich weiß, daß Euch meine Probleme weniger interessieren, komme ich besser gleich zur Sache. Das, was die **MICROSOFTIES** für 130 Mark anbieten, ist sein Geld wert. Die vierte Generation der Real-Time-Flugsimulation dürfte Piloten aller „Ausbildungs"-Klassen interessieren, auch wenn die weniger professionellen eine Menge Zeit investieren müssen, ehe sie zum ersten Mal abheben können.

Doch sollte dies kein Hindernis sein, denn der FLIGHT SIMULATOR bietet wieder einmal *das* ultimative Flugerlebnis überhaupt. Während andere Flugsimulatoren mehr oder weniger kampfbetont (*F-15 Strike Eagle*) oder experimentell (*Ufo*) auftreten und den Hobbypiloten mit heißen Flugmanövern und irre hohen Geschwindigkeiten herausfordern, kommt FLIGHT SIMULATOR eher auf leisen Sohlen daher. Auf der Basis einer zivilen Cessna 172 versucht dieses Programm vielmehr, die



»Nr. 4 ist die Nr. 1«

Fliegerei möglichst realistisch zu simulieren. Wie seine drei Vorgänger wartet auch der Vertreter der vierten Flugsimulatoren-Generation wieder mit jeder Menge Features auf, die das Fliegen zu einem unvergleichlichen Erlebnis machen. Microsoft hat dabei auch berücksichtigt, daß verschiedene Rechner verschiedene Leistungen bringen, und so kann man zu Beginn den verwendeten Rechnertyp eingeben. Wer einen 386er sein Eigen nennt, profitiert natürlich besonders davon, doch auch die anderen Rechner können den FLIGHT SIMULATOR angemessen schnell verarbeiten, denn insgesamt 13 (!) verschiedene Grafikmodi können je nach Rechenleistung ausgewählt werden. Besonders schön sieht's bei 640 mal 350 Punkten (EGA oder VGA) auf einem 16 MHz-AT (oder schneller) aus – soviel nur als Empfehlung.

Was erwartet den Flugkapitän? Eine hervorragende Flugsimulation, die ihren jeweiligen Flugzeugvorbildern in (fast) nichts nachsteht, um es in wenigen Worten zu sagen. Das megadikke Handbuch macht den potentiellen Piloten zunächst mit den Grundzügen des Fliegens, den Eigenschaften des Flugzeuges sowie dessen Bedienung vertraut. Zwar kann die Fülle der Informationen schon einmal verwirren, doch daran muß man sich als Pilot gewöhnen. Das gehört schließlich zum Fliegen dazu. Ist man mit dem Flugzeug schon ein wenig vertraut, kann man verschiedene „Missionen" fliegen. Unter dem Menüpunkt „Entertainment„ beispielsweise fliegt man eine Mission im ersten Weltkrieg nach, der Compi übernimmt freundlicherweise die Steuerung der Gegner. Wem dies noch nicht reicht, der kann auch eines von fünf verschiedenen Flugzeugen auswählen, oder sich gar sein eigenes zusammenbasteln. Ob dieses Flugzeug dann auch fliegt, steht auf einem ganz anderen Blatt. Wer ebenfalls keine Bruchlandung riskieren möchte, sollte sich auch rechtzeitig mit dem Landen vertraut machen. Neben dem technischen Landevorgang sind auch Kenntnisse der jeweiligen angesteuerten Flughäfen ganz nützlich. Denn wer möchte schon eine Landebahn von Norden anfliegen, wenn sie von Ost nach West verläuft? Auch da gibt das Handbuch bereitwillig Auskunft, werden doch 23 Flughäfen mit Architektur und Lage genau erklärt.

FS 4: Die perfekte Simulation

Der Platz würde hier nicht ausreichen, all das zu beschreiben, was der FLIGHT SIMULATOR 4 dem Hobbypiloten an Möglichkeiten zum Fliegen bietet.

Das Wort „Simulation" rückt dabei noch ein ganzes Stück in den Hintergrund, denn eine Flugsimulation wie FLIGHT SIMULATOR 4 kommt dem Original schon wieder etwas näher. Klar, die technischen Möglichkeiten sind heute noch etwas begrenzt, doch mit dem, was geboten wird, kann man vollstens zufrieden sein. Die Grafik ist gemessen am Rechenaufwand und den technischen Möglichkeiten des Rechners sehr gut, außerdem werden jede Menge Objekte sehr detailliert dargestellt. Hier setzt FLIGHT SIMULATOR 4 ebenfalls wieder Maßstäbe. Man wird lange zu fliegen haben, ehe man die ganze Szenerie ausgekundschaftet hat. Ebenso positiv fiel die vorbildliche Benutzerführung auf – wahlweise mit Maus (sehr zu empfehlen!), Joystick oder Tastatur – die die Bedienung des Flugsimulators zu einem Kinderspiel macht.

Alles in allem ist FLIGHT SIMULATOR 4 ein echtes Luxusprogramm, sozusagen der Rolls Royce unter den Flugsimulatoren. Wer gerne mal hoch hinaus geht, kommt an diesem Programm nicht vorbei! Wahrlich ein ASM-Hit! *Peter Braun*

Grafik	**9**
Handhabung	**10**
Technik	**10**
Spielwert	**10**
Preis/Leistung	**10**

FUTURE WARS

TIME TRAVELLERS

CINÉMATIQUE™ : Eine brandneue – noch nie da gewesene – Qualitätsklasse für Computerspiele

CINÉMATIQUE CINÉMATIQUE CINÉMATIQUE

DELPHINE SOFTWARE CINÉMATIQUE

PALACE SOFTWA



Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico-Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spieleablauf usw?
Unsere Spiele-Experten helfen Ihnen!
Mo. – Fr, von 15.00 bis 18.00 Uhr.
Anruf genügt! Tel: 069/778025

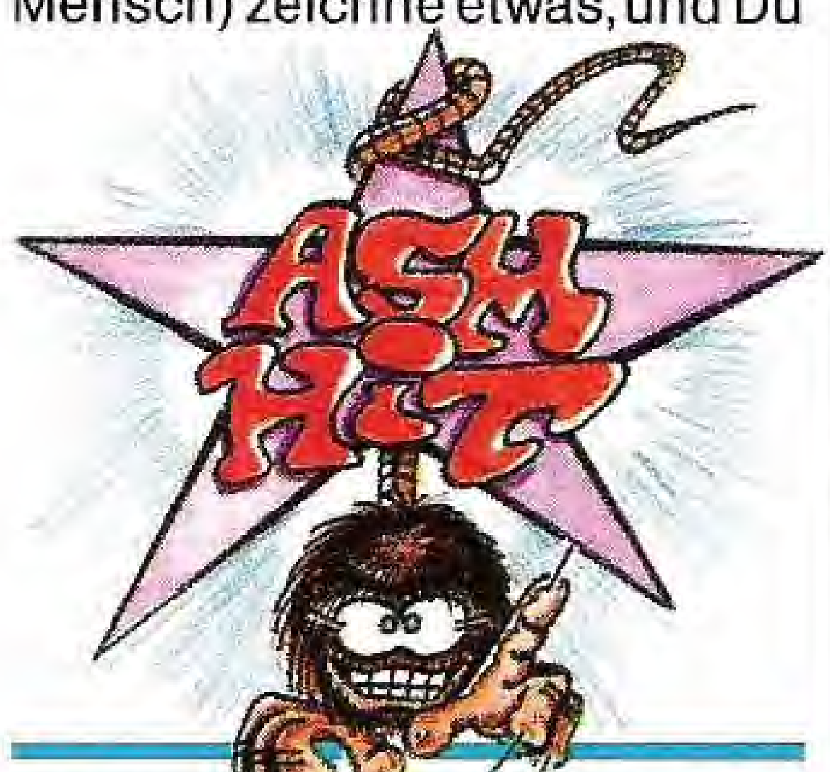
Vertrieb
Elbinger Straße 1
D-6000 Frankfurt/Main 90
W. Germany

SO SCHÖN KANN TESTEN SEIN – ODER DIE SACHE MIT DEM VIDEOREKORDER

Programm: Pictionary, **System:** Atari ST, Amiga, Commodore 64/128 (alle getestet), **Preis:** ca. 90 Mark (16 Bit), ca. 65 Mark (Commodore), **Hersteller:** Domark, London, England, **Muster von:** Bomico, Frankfurt.

Es war nicht an einem Montag. Es war auch nicht an einem Dienstag. Es war an einem Donnerstag, als mir **PICTIONARY**, das neue **DOMARK**-Game, in die Hände fiel. Kollege Blum hatte sich ja in der ASM 11/89 bereits im Blickpunkt recht enthusiastisch geäußert, so daß ich einigermaßen gespannt war. Wie köstlich dieses von der Idee her eigentlich eher schlichte Spiel tatsächlich ist, sollte sich schnell herausstellen: Etwa fünf Minuten nachdem ich das Programm eingeladen hatte, lag bereits die halbe ASM-Redaktion am Boden – vor Lachen, versteht sich. Manni hatte (von schrillen Schreien wie „Hund, Katze, Maus, Weihnachten . " begleitet) einen Videorekorder gezeichnet. Und der hatte mit einem Videorekorder ungefähr so viel Ähnlichkeit wie der Glöckner von Notre Dame mit Arnold Schwarzenegger.

PICTIONARY funktioniert nach dem alten „Montagsmaler"-Motto: Ich (Computer oder Mensch) zeichne etwas, und Du



»Hund, Katze, Maus, Videorekorder .. . PICTIONARY – auf dem direkten Weg zum Evergreen!«



Und so gut kann der Computer zeichnen . . .

oder Ihr ratet, was es sein soll. Wer einen Begriff innerhalb der vorgegebenen Zeit (eine bis drei Minuten) erfolgreich geraten hat, bekommt vom Rechner „eine gewürfelt" und wird auf dem „Spielbrett" um die entsprechende Augenzahl nach vorn gerückt.
Die Felder auf dem PICTIONARY-Brett sind mit Buchstaben gekennzeichnet und farbig markiert. Sie entsprechen den verschiedenen Bereichen, denen die zu ratenden Begriffe zuzuordnen sind: „M" (gelb) steht für Mensch/Tier/Ort oder darauf bezogene Begriffe, „D" (blau) für Dinge, „T" (braun) für Tätigkeiten, Sachen oder Ereignisse, „S" (grün) wie Schwierigkeit für anspruchsvolle oder schwierige Worte, und „AS" (rot) steht für „Alle spielen". Wenn man auf eines der „Alle Spielen"-Felder kommt, können alle Beteiligten (bis zu vier Spieler oder bis zu vier Teams) mitraten. Die Mannschaft, die den Begriff zuerst erraten hat, kommt dann weiter – egal ob sie dran war oder nicht. Das letzte Feld auf dem PICTIONARY-Brett ist zwar ein „AS"-Feld, aber hier kann nur derjenige weiterziehen (also gewinnen), der wirklich am Zug ist.
Bevor man die liebe Verwandtschaft zum großen PICTIONARY-Abend einlädt, empfiehlt es sich, das Zeichnen erst einmal zu üben. Der Grafikeditor erwies sich beim Test am Atari (mit der Maus) als sehr gut handhabbar, zumal PICTIONARY außer den normalen Optionen wie Freihandzeichnen, Linienziehen etc., auch noch Dreiecke, Rechtecke, Bögen usw. anbietet. Mit diversen Fill-Optionen können die Bilder außerdem gefärbt beziehungsweise mit verschiedenen Mustern gefüllt werden. Für die ambitionierten unter den Zeichnern stehen sogar unterschiedliche Pinselstärken zur Verfügung. Am Commodore hingegen blieb der Spielspaß in Sachen Zeichnen relativ schnell auf der Strecke. Die Joystick-Steuerung verlangt eine Menge Übung, zumindest was das Freihandzeichnen anbelangt. Daß die gesamte Grafik hier weniger gefallen kann als am Amiga oder Atari, liegt auf der Hand.
Und nun zum Spielablauf selbst: Nach dem Einladen erscheint das PICTIONARY-Spielbrett, auf dem oben links der Würfel bereit „liegt". In der unteren linken Spielfeld-Ecke hockt der Quizmaster, der wie verrückt zu ackern beginnt, wenn man die Grafik für neue Worte (Kasten oben rechts) anklickt. Über die Pulldown-Menüs (ganz oben im Screen) wird ausgesucht, wie das Spiel ablaufen soll: Spielart und Anzahl der Mitspieler werden durch Anklicken von „Game" festgelegt, „Level" regelt die Ratezeit, „Draw" steht für Zeichnenüben, und „Help" zeigt Rangliste und Spielstand an. Gestartet wird PICTIONARY durch Anklicken des Neue-Worte-Kastens oder durch Drücken der N-Taste.
Der Single-Player-Modus hat sich – um es gleich vorweg zu sagen – schnell als ziemlich langweilig herausgestellt. Der Rechner ist zwar ein echt guter Zeichner, aber irgendwie kommt man sich schon blöd vor, wenn man dauernd was vorgezeichnet bekommt, und es niemanden interessiert, ob man nun geschummelt hat oder nicht. Richtig lustig wird PICTIONARY wirklich erst, wenn möglichst viele durcheinanderbrüllen (siehe oben), und sich derjenige, den das Los des Zeichners getroffen hat, einen abbricht, um – nur mal so als aktuelles Beispiel – einen Videorekorder zu zeichnen. Und je mieser die Zeichnungen sind, desto köstlicher wird der Spaß (siehe oben. Nix für ungut, Manni!). Diejenigen, die es beim Zeichnen zu einer gewissen Meisterschaft gebracht haben, können ihre Bilder übrigens auch abspeichern, ausdrucken und als Weihnachts-, ach Quatsch, Ostergeschenke verwenden.
Die zu erratenden Begriffe werden bei PICTIONARY auf vier Karten beigelegt. Der Computer gibt eine Buchstaben-Zahlen-Kombination vor, die dann aus der Karte herausgesucht wird. Gehen einem die Begriffe aus, schnappt man sich ein Blatt Papier oder mittelstarken Karton und legt unter den diversen Rate-Kategorien neue fest. PICTIONARY garantiert also über den „herkömmlichen" Lieferumfang hinaus Spiel & Spaß ohne Ende!
PICTIONARY ist ein Gesellschaftsspiel, das – und hier trifft eine alte Floskel mal wirklich zu – Leute von acht bis 80 begeistern dürfte. *Gabi Straube*

ST/Amiga/C-64	
(Brett-)Grafik	7
(Manfred's) Grafik	– 3
ASM-„Sound"	12
Handhabung	10
Spielwert	12
Preis/Leistung	10

DA HAT SICH's AUSGERITTERT!

Programm: Ritter, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, IBM & Kompatible, **Preis:** je nach System von ca. 65 bis ca. 85 Mark, **Hersteller und Muster von:** Ariolasoft.

Im Jahre 1472 bewegt ein kleiner Regionalkonflikt die Burgherren im kalten Britannien. Ein nicht näher genannter Lehnsherr hat seinen beiden einzigen Vasallen ein kleines, noch nicht kultiviertes Tal, das ihre beiden Burgen seit je her trennte, als Lehen angeboten. Wie uns die Geschichte schon immer gelehrt hat, so dürfte auch in diesem speziellen Fall nur der tüchtigere der beiden Burgherren das „geleaste" Tal schließlich für sich allein in Anspruch nehmen. **RITTER** von **ART EDITION** würde ich allein schon von der Story her als eine Art *Hanse* oder *Kaiser* en miniature bezeichnen. Allerdings kann dieses von **ARIOLASOFT** vertriebene Strategiespiel keinesfalls mit dem derzeit gängigen Standard mithalten, hapert es doch an allen Ecken und Enden.



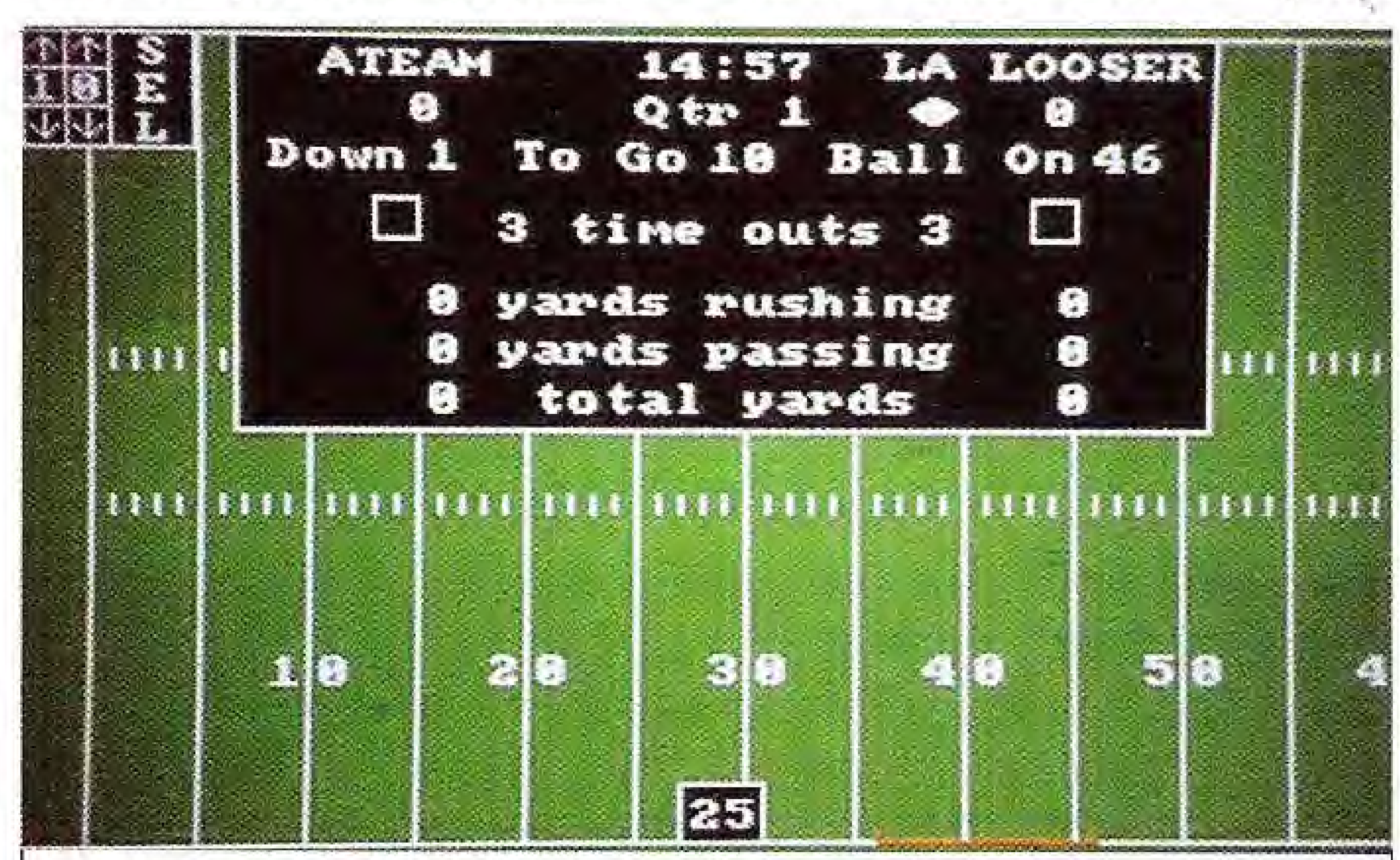
Wo man auch hinschaut... (ST)

Der „Glanzpunkt", falls dieses Programm überhaupt etwas derartiges besitzten sollte, liegt ohne Zweifel in der recht passablen grafischen Aufmachung. Der Atari ST zaubert jedenfalls schon nach wenigen Ladesekunden ein durchaus schönes Bildchen auf den

Mit Sicherheit kein Touch down!

Programm: Gridiron! – The Football Simulator, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Bethesda Softworks, USA, **Muster von:** 7 / 15.

Fluppdiwupp eingehackt und fluppdiwupp vom Mülleimer eingesackt!" würde mein „poetischer" Kurzkommentar zu einem völlig mißratenen Sport-Strategie-Zwitter lauten, der, hätte man ihn im Sportkaleidoskop besprochen, unter Garantie die Hauptrolle in der großen Flopparade dieser Ausgabe eingeheimst hätte. Als Strategieprogramm betrachtet, kann **GRIDIRON! – „THE FOOTBALL SIMULATOR"** aber einige programmähnliche Strukturen aufweisen, die ihm eine gewisse Daseinsberechtigung geben. Was die sonnengeschädigten Jungs aus Kalifornien jedenfalls hier in aller Schnelle zusammengeschustert haben, grenzt meines Erachtens an eine bodenlose Frechheit.



Schlapper ging's kaum noch (Amiga)

Zur Freude aller, kleben auf dem „fetzig" gestalteten Programm-Cover zwei goldfarbene Sterne, die dieses Programm als die Sportsimulation des Jahres anpreisen. Alles Lüge! Ein kurzer Blick auf die Jahreszahl neben dem Copyright läßt einen ersten Schock meinerseits aufkommen. Doch die 1665 erweist sich schnell als die P.O. Box dieses Pseudo-Unternehmens. Spaß beiseite, Ernst komm her, selten habe ich einen so miesen Football-Simulator gesehen, der es mit dem von **BETHESDA SOFTWORKS** hätte „aufnehmen" können. Wenn man einmal von der Sicherheitsabfrage abläßt, so kommen einem schon erste berechtigte Zweifel beim Kontakt mit der Steuerung von GRIDIRON. Jedes BASIC-Programm, somit also auch GRIDIRON, sollte eigentlich eine einigermaßen geratene Steuerung auf die Beine stellen können.

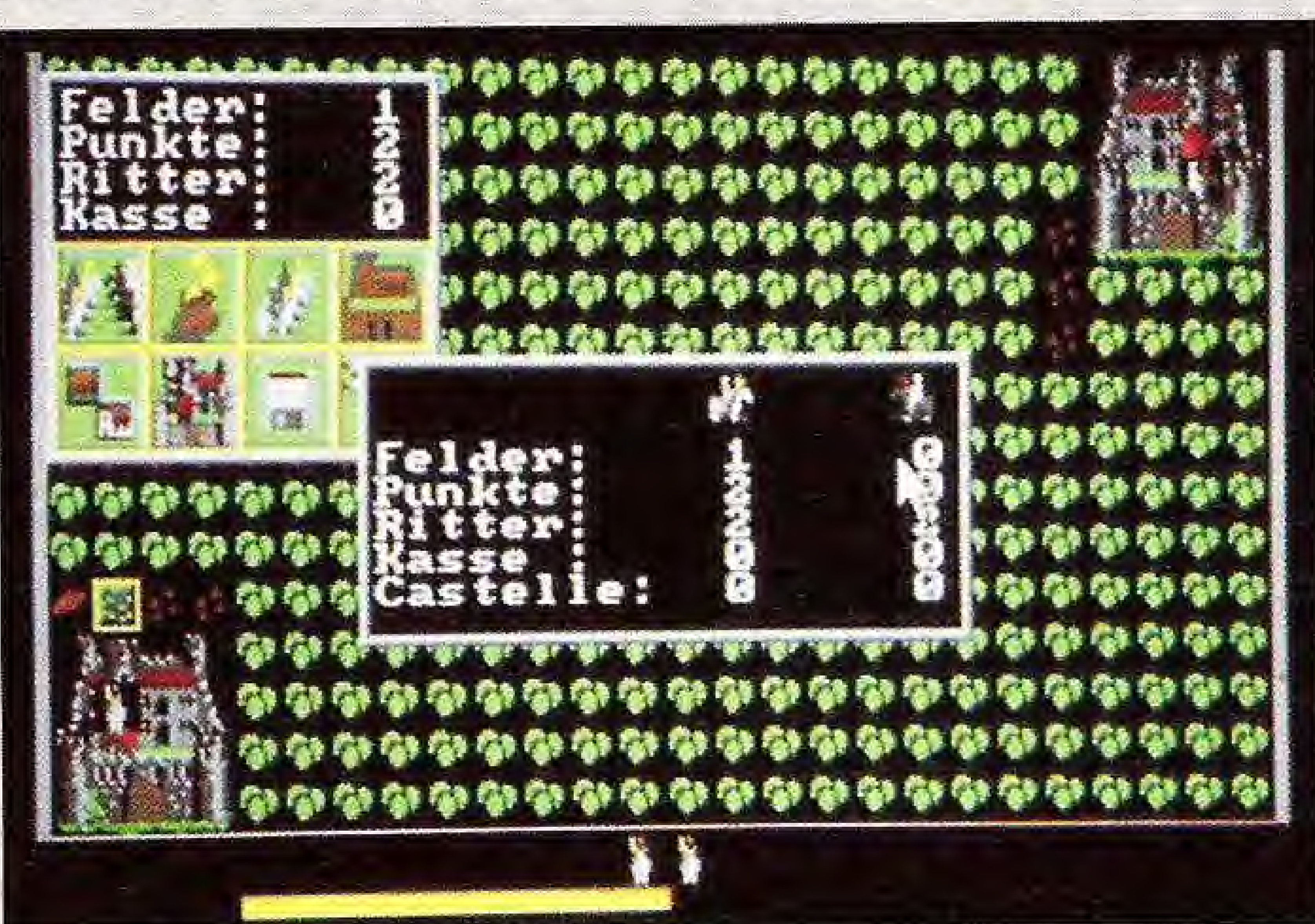
Eine glatte Farce stellt allerdings der Optionsumfang dieses Games dar. Abgesehen von den, man höre und staune, 40 verschiedenen Spielzügen, die dieses Programm bietet, kann der Spieler auch auf selbst kreierte Spielzüge setzen. Vergleichbare Programme, wohlgemerkt wesentlich actionorientierter, warten in dieser Hinsicht mit dem dreifachen oder mehr an Spielkombinationen auf. Selbstverständlich erweist sich in diesen Fällen der Spielzug-Creator als äußerst komfortabel und durchdacht, wovon bei GRIDIRON **überhaupt** nicht die Rede sein kann. Ähnlich mißlungene Ansätze zeigen sich bei der mehr als nur spartanischen Spielgrafik, die nocht nicht einmal unterstützenden Charakter zu besitzten scheint. Einfach ekelerregend! Gleiches gilt für den ständig monotonen Spielablauf und das „hyperintelligente" Elektronenhirn, das durch seine taktischen Fehlgriffe immer wieder zu überzeugen weiß. Die Worte über den während des Spieles auftretenden Schauersound spare ich mir kurzerhand. Schreiten wir lieber zur Abrechnung, zur Demontage dieses Spieles.

Einfach ätzend, was sich Programmierer immer wieder einfallen lassen, um das geplagte Software-Publikum zu malträtieren. GRIDIRON von BETHESDA SOFTWORKS schneidet jedenfalls in jeglicher Hinsicht miserabel ab. Derartiger Software-Sondermüll soll lieber bleiben, wo er herkommt.

Torsten Blum

Grafik	**1**
Handhabung	**3**
Technik/Strategie	**3**
Spielwert	**2**
Preis/Leistung	**0**

Screen. Aber auch die eigentliche Spielgrafik kann sich sehen lassen, obwohl sie insgesamt etwas schlicht ausfiel. Lobenswerterweise kommen endlich einmal die Besitzer eines Monochrome-Monitors in den vollen Genuß von RITTER, was bislang nicht immer gang und gäbe war. In allen Fällen lassen sich die verschiedenen Felder und Anzeigen recht gut voneinander unterscheiden, natürlich sehr positiv für den Spielablauf. Wünschenswert wäre allerdings eine einigermaßen gute Soundunterstützung gewesen, die die ganze Chose etwas aufgelockert hätte. Seitens der Steuerung gibt es eigentlich rein gar nichts zu kritisieren, können doch die einzelnen Optionen bequem über Pop-up-Menüs erreicht werden, wobei sich sowohl Tastatur und Maus als auch Joystick zur Steuerung mißbrauchen lassen.
In dem Spiel geht es nun darum, jenes oben beschriebene Tal, welches in einzelne Parzellen unterteilt ist, Schritt für Schritt zu kultivieren, wie dies bekanntlich auch bei den mittelalterlichen Rittern der Fall war. Ein erstes Teilziel besteht darin, befestigte Kastelle anzulegen, in denen man nicht mehr ohne weiteres Angriffe des Gegners zu fürchten braucht. Ferner solltet Ihr das gerade erschlossene Land mit Eueren Steuern und Zinsen regelrecht „erdrücken“, denn ohne Geld lief auch im Mittelalter recht wenig. Mit einer stattlichen Geldsumme ausgestattet, sollte man bald zum Angriff gegen die gegnerische Burg blasen, die sich nur mittels eines Katapultes einnehmen läßt, wozu mehrere Anläufe vonnöten sind. Traurig, aber leider wahr: Dies war eigentlich schon alles, was RITTER so zu bieten hat. Während meiner Spielereien kam ich jedenfalls immer sehr schnell zu dem Punkt, von wo ab sich der Spielablauf ständig wiederholte. Verglichen mit anderen Programmen dieses Genres schneidet RITTER äußerst miserabel ab. So wenig konnte man jedenfalls selten während des ständigen Kampfes um Ruhm, Reichtum und Ehre anstellen, einfach enttäuschend.
Am liebsten würde ich RITTER von ARIOLA SOFT an die PUBLIC DOMAIN-Redaktion im eigenen Hause weiterleiten, doch der utopische Preis läßt wohl keine derartigen Aktionen zu. *Torsten Blum*



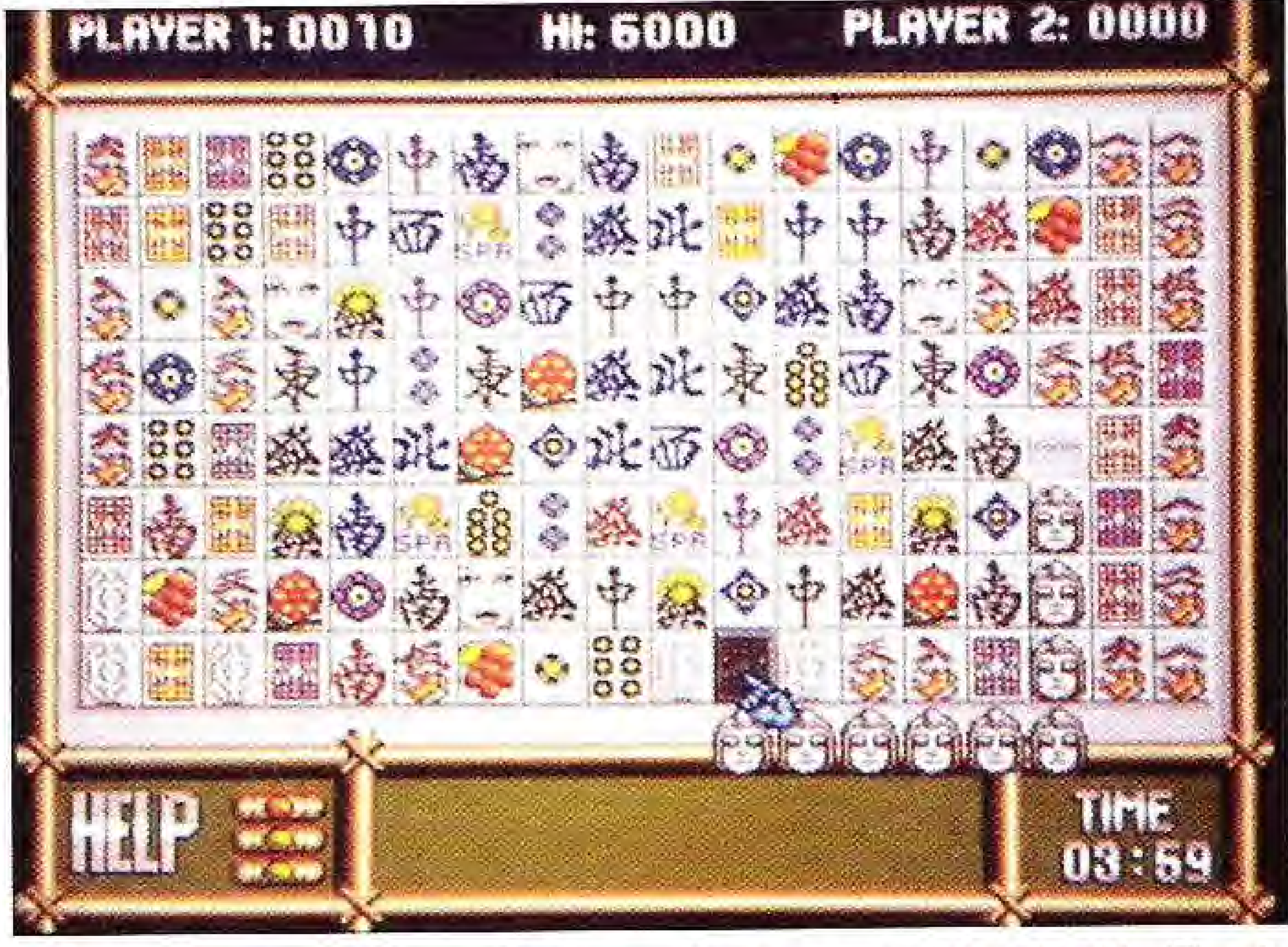
... totale Pleite auf allen Ebenen (PC)

Grafik	**7**
Handhabung	**7**
Technik/Strategie	**3**
Spielwert	**3**
Preis/Leistung	**2**

Auf diese Steine könnt Ihr bauen!

Programm: Turn it, **System:** Amiga, ST, IBM PC, C-64, **Preis:** Amiga/ST/IBM PC ca. 60 Mark; C-64 ca. 40 Mark (Disk.), ca. 30 Mark (Kass.), **Hersteller:** Tale Software/Kingsoft, **Muster von:** Kingsoft, Aachen.

Die altbewährte Mahjongg-Idee ist nicht kleinzukriegen. Nachdem schon zahlreiche Varianten für die Heimcomputer erschienen sind – allen voran *Sega's Shanghai* – gesellt sich nun ein weiteres Programm dieses Genres hinzu: **TURN IT** von der noch jungen deutschen Programmiertruppe **TALE SOFTWARE**. Der Vertrieb wurde von **KINGSOFT** übernommen, womit für die Newcomer der Sprung ins Business geschafft sein dürfte.
Das Mahjongg-Prinzip dürfte bekannt sein: Auf dem Spielbrett liegen Steine mit den verschiedensten chinesischen Symbolen und Schriftzeichen. Je nach Level ist jeder Stein zwei- oder viermal vertreten, das heißt, es finden sich jeweils ein oder zwei Paare. Allerdings liegen die zugehörigen Steine nicht nebeneinander, sondern meist wild verstreut über das Spielfeld verteilt. Aufgabe des Spielers ist es, zueinandergehörige Steine paarweise „abzuräumen“. Ein Level ist immer dann überstanden, wenn keine Spielsteine mehr übrigbleiben. TURN IT unterscheidet sich von anderen Mahjonggspielen dadurch, daß alle Spielsteine auf derselben Ebene liegen; das bedeutet, daß nicht gestapelt wird, wie dies sonst bei Mahjongg üblich ist. Dies, wie auch so manches Feature im weiteren Spielverlauf, legt vielmehr die Vermutung nahe, daß sich die Programmierer bei einem Spielhallenbesuch von dem Automaten *Match it* aus dem Hause *Irem* haben „inspirieren“ lassen.
Und so entspricht der Spielablauf auch nahezu hundertprozentig dem des Automaten. Die zueinanderpassenden Steine können dann umgedreht (daher also TURN IT) werden, wenn sie nach oben oder unten beziehungsweise nach einer Seite hin frei liegen. Voraussetzung für das Abräumen eines Paares ist weiterhin, daß die gedachte Verbindungslinie zwischen den beiden Steinen höchstens zwei rechte Winkel aufweist. Dies ist anfangs noch recht einfach, wird aber mit fortschreitendem Spielgeschehen immer schwieriger. Gegen Ende eines jeden Levels wird man dann auch erst feststellen, ob überhaupt alle Steine abgetragen werden können; denn: Oft liegen die Steine so ungünstig, daß die Verbindung nur über mehr als „zwei Ecken“ möglich ist, das Spiel somit nicht aufgeht.
Eine weitere Parallele zum Automaten ist das Zeitlimit, das in drei Stufen (entsprechend dem Schwierigkeitsgrad) einstellbar ist. Der Hilfsmodus war schon bei *Match it* ein nützliches Feature; auch TURN-IT-Spieler werden diese Unterstützung zu schätzen wissen. Bliebe noch die grafische Präsentation, bei der wiederum Ähnlichkeiten mit dem Spielhallen-Vorbild nicht zu übersehen sind. Besonders deutlich wird dies an den Bambusstäbchen, die das Spielfeld einrahmen. Die Darstellung der Spielsteine hingegen ist nicht besonders gut gelungen. Die verschiedenen Symbole und Schriftzeichen unterscheiden sich oft nur durch hauchfeine Farbabstufungen. Der arg strapazierten Augen der Spieler eingedenk hätte TALE hier etwas mehr Mühe auf deutlichere Unterscheidungsmerkmale verwenden sollen.



Insgesamt ist TURN IT ein durchaus spielenswertes Programm, das noch zudem zu einem vernünftigen Preis angeboten wird.

Mit diesem Game ist TALE ein Einstieg gelungen, der immerhin auf weitere ansprechende Spiele hoffen läßt. Wer weiß, vielleicht wird beim nächsten Produkt auch mal eine eigene Idee entwickelt.
Bernd Zimmermann

Grafik	**7**
Handhabung	**9**
Strategie	**8**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**8**

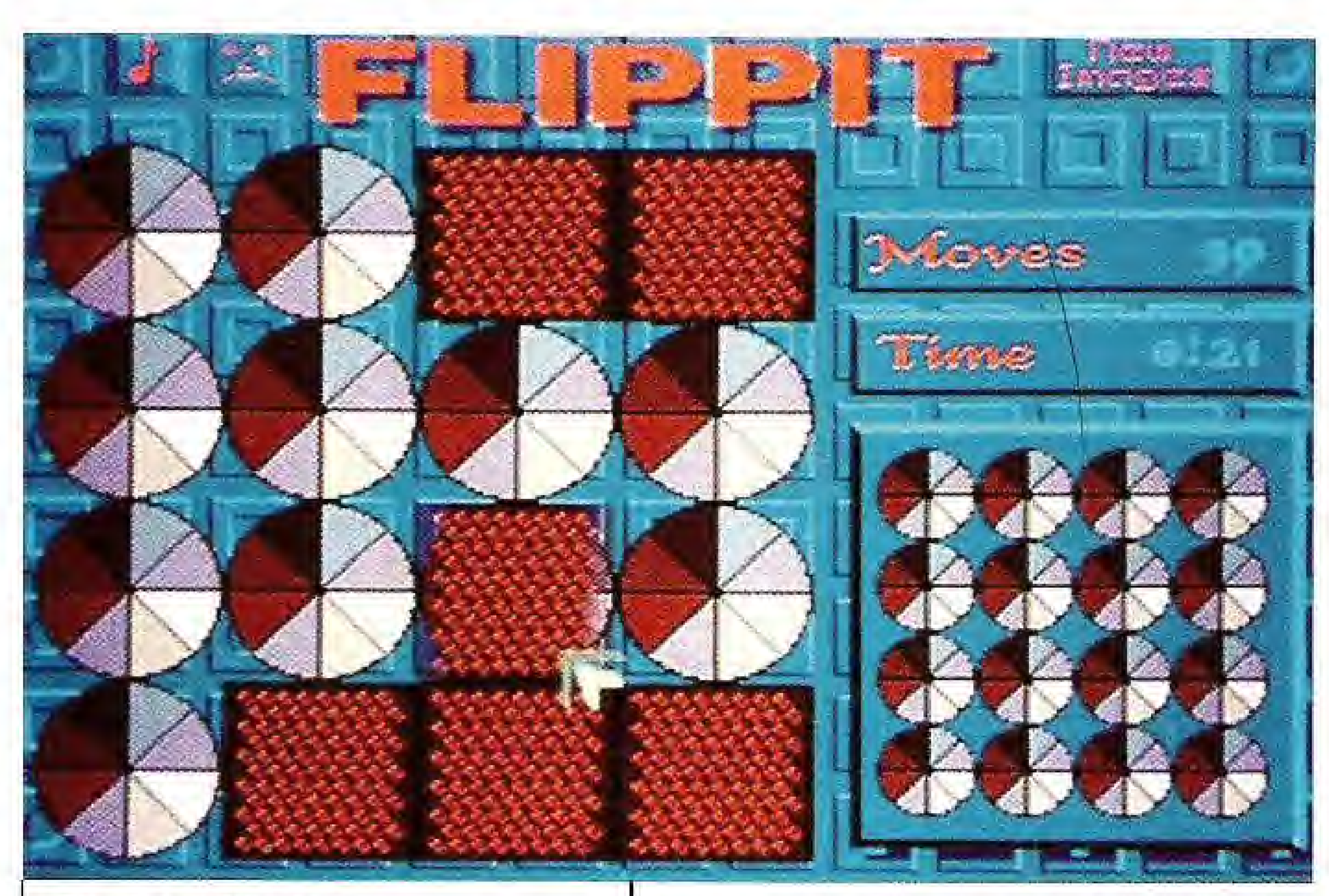
FLIPPIT BIS ZUM FLIPPOUT

ODER: GLÜCKWUNSCH, OTTI!

Programm: Flippit, **System:** Commodore Amiga, **Preis:** ca. 65 Mark, **Hersteller:** Splash, Fremantle, Australien, **Muster von:** Database, Macclesfield, England.

Wenn die fiesen ASM-Knaben plötzlich und unerwartet freundlich werden, geht bei mir normalerweise sofort die rote Alarmleuchte an. Wenn man da nämlich auch nur **einmal** pennt, hat man garantiert irgendeinen Job am Hals, den nun wirklich keiner machen will. Wie zum Beispiel Kaffee kochen, Schokolade aus dem HAWEGE holen, Korrektur lesen – oder eben **FLIPPIT** von **SPLASH,** eine australische Games-„series of graphic puzzles" testen. Ich muß gestehen: Ich habe einmal gepennt Trotzdem sollte der Vormittag, an dem FLIPPIT anstand, recht heiter werden. Und das nicht nur, weil Otti Geburtstag hatte.

Nach einer dezenten Abfrage seitens des hauseigenen Amigas (Zahlen in Boxen auf einem Pappkärtchen hin- und herschieben und auf der anderen Seite, in anderen Boxen, Buchstaben ablesen . man kennt das) kann's losgehen. Uli wirft mir im Vorbeigehen ein knochentrockenes „das-Beste-an-diesem-Spiel-ist-die-Musik" zu, was ich absolut nicht finden kann. Einzig die schmatzend-knirschenden Geräusche, die es beim Anklicken der „Karten" macht, sind ganz wunderbar! Die Musik selbst (man kann sie ja dankenswerterweise abstellen) erinnert mich eher an einen volltrunkenen Alleinunterhalter, der seine Hammondorgel zu nächtlicher Stunde quält. Was wiederum Manfred gar nicht verstehen kann, denn er fühlt sich (wie könnte es anders sein) an irgendwas in den goldenen Siebzigern erinnert ...



Flip hin, flip her, aber flip nicht aus!

Doch jetzt endlich zur Sache: Nachdem ein artiger Vorspann an mir vorbeigezogen ist, erscheint der „between level" auf dem Screen. Ich erfahre, wie das erste Spielchen heißt, das der Rechner und ich austragen werden. Da steht auch, wieviele Bewegungen (1 Feld anklicken =1 Move) der Champion vor mir gebraucht hat, um die „Karten" in das gewünschte Muster zu bringen. Und wie viel (oder besser gesagt: wenig) Zeit er zum Knacken der Aufgabe gebraucht hat.

Level 1 mit dem beziehungsreichen Namen „Easy does it" ist ein echtes Kinderspiel, was mich vielleicht eine Spur zu lokker an Level 2 herangehen läßt. Nach drei Minuten und 84 Moves (der Champ hatte das Ding in ganzen 51 Sekunden geknackt) klicke ich – inzwischen leicht genervt – das „non-smiling-face" am linken oberen Bildschirmrand an. Das erscheint jedesmal nach dem 40. Spielzug und gibt einem die Möglichkeit, in den nächsten Level zu wechseln (in jeden beliebigen Level kann man auch durch Anklicken der Low Scores-Box im between-Level gelangen).

Weil mir auf der Verpackung endloser Spaß bei einem Spiel für jeden Geschmack und jedes Alter versprochen wurde, habe ich beschlossen, FLIPPIT brav Level für Level durchzuspielen. Ohne Ende ziehen immer neue Grafik-Kombinationen über den Screen: Schön bunt sind sie alle (Covertext: „challenging to the mind and pleasing to the eye"), und je weiter man im Spiel kommt, desto „ansprechender" werden sie. Waren es in den ersten Levels noch vorwiegend schreiend bunte Kreise oder Quadrate, wartet FLIPPIT später auch schon mal mit Teddies und Puppen, Sonnen, Monden, Herzkönigen oder Radieschen auf Das System, nach dem die Karten hier „flippen", bleibt mir allerdings in den meisten Fällen verborgen. Sicher, da sind schlichte Varianten, bei denen zum Beispiel durch Anklicken immer die zwei Karten umgedreht werden, die nebeneinanderliegen. Aber da gibt es auch Levels, bei denen ein Klick elf weitere Karten bewegt, und da kann mir einer erzählen, was er will: Die zu lösen, gelingt nur durch Zufall.

Natürlich habe ich es nicht geschafft, alle 105 Level durchzuspielen (so viel Zeit hat man ja nichtmal in der ASM-Redaktion ...).

Aber nach einem guten Stündchen FLIPPIT läßt sich sagen, daß es alles in allem ein ganz nettes Spielchen ist, das einen allerdings zur Weißglut treibt, wenn man es richtig ernst nimmt (Otti hat es nicht umsonst in FLIPPOUT umgetauft). Wenn man es nur mal eben zur Unterhaltung spielen will, wird man sich hingegen einigermaßen schnell langweilen, weil es keine Begrenzung in Zeit oder Moves gibt.
Der Anreiz, ein bestimmtes Grafik-Puzzle in möglichst kurzer Zeit und mit besonders wenig Moves zu lösen, läßt schnell nach. Besonders, wenn Otti Geburtstag hat ...

Gabi Straube

Grafik	6
Sound (Gabi)	4
Sound (Uli)	10
Sound (Manni)	9
Technik/Strategie	8
Preis/Leistung	7

SOUNDRAUSCH STATT PIEPSSCHWIPS
AdLib
macht dem PC musikalische Beine

In letzter Zeit findet man auf den Verpackungen der PC-Programme immer öfter den Hinweis, das gute Stück (das Programm) unterstütze eine Soundkarte, respektive die AdLib-Karte, welche längst als Volkswagen unter den Soundkarten für die PCs betrachtet werden kann. Höchste Zeit für uns, mal so ein Ding in unseren Test-PC einzupflanzen und es krachen zu lassen.

Die Karte, für ihren Preis von immerhin knapp 500 Märkern ohne, und noch einmal einem Hunderter mehr mit *Composer*-Software, macht beim Auspakken einen etwas sparsam ausgelegten Eindruck. Das soll eine Synthesizer-Karte sein, die mit bis zu 11 Stimmen die Trommelfelle der PC-User erbeben lassen kann? Kaum zu glauben! An der Karte befinden sich neben den nötigen Kontakten ein Lautstärkeregler und eine große Klinkenbuchse als Ausgang für Kopfhörer/Anlage, Sie (die Karte) ist gut verarbeitet und flugs einsteckt. Tja, nun kommt sie, die Probe aufs Exempel. Ein Kopfhörer ist schnell organisiert, und da das Kabel etwas kurz ist, hänge ich mit der Nase am Monitor, während ich mir aus dem Menü der mitgelieferten Demo-Software ein Stück aussuche.

Sekunden später hebt die AdLib ab, und ich traue meinen Ohren kaum! Nie hätte man eine derartige Soundqualität erwartet, und so muß es wohl noch mehr Leuten ergangen sein, denn zumindest in den Vereinigten Staaten ist der Grad der Verbreitung von Soundkarten für PCs erheblich höher als bei uns. Dies ist der Grund dafür, daß immer mehr Softwarehersteller ihre Produkte mit Treiberprogrammen für diverse Soundkarten ausstatten. Sieht man sich einmal die Liste von solcher Firmen durch, findet man Namen wie SIERRA, ORIGIN, MINDSCAPE, MICROPROSE, LUCASFILM, ELECTRONIC ARTS, ACTIVISION und ACCOLADE, und da weiß man, was man hat. Ist einem einmal ein solcher Sound „livehaftig" zu Ohren gekommen, will man nicht mehr drauf verzichten, bietet doch auch die „kleine" AdLib schon entweder sechs FM- (=Synthi) plus fünf „Drum„-Stimmen oder ganze neun FM-Stimmen.
Der neue PC-Sound ist auf dem Vormarsch – wer nicht mitgeht ist selbst schuld.

Wir danken der Firma PEK-SOFT für ihre freundliche Unterstützung!

DrB

Spitzenmäßig

Programm: Dragons of Flame, **System:** Atari ST (nur Farbe), **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** SSI, USA, **Muster von:** 7 / 15 / 9.

Seit nunmehr dreihundert Jahren verbreitet Takhisis, die Göttin der Dunkelheit, Angst und Schrecken im einst so stol-



Im Land der Krynn

zen Land der Krynn; seit sie sich nämlich der übrigen Götter entledigen konnte. Doch endlich regt sich erster Widerstand gegen die Zwangsherrschaft der einsamen Tyrannin, die aber ein unbezwingbar scheinendes Heer hinter sich weiß. Die ersten Schritte zur Wiedererstarkung der alten Götter wurden bereits getätigt. Unter der Führung der Priesterin Goldmoon konnte eine unerschrockene Party, bestehend aus acht sehr individuellen Charakteren, beachtenswerte Erfolge erzielen. Der eigentliche Kampf mit dem Ziele, das verschollene Schwert „Wyrmslayer" aus dem weitverzweigten Höhlenlabyrinth zu bergen, liegt allerdings noch vor unseren Freunden. Der Weg dorthin wird sich als äußerst lang und steinig erweisen, denn neben natürlichen Gegebenheiten machen vor allem die Heerscharen der Göttin Takhisis der Party zu schaffen. Kenner der Rollenspielszene werden sicherlich wissen, daß sich hinter **DRAGONS OF FLAME** lediglich eine Episode der Legende der *DRAGONLANCE* verbirgt, die sich nicht nur auf dem Computer spielen läßt, sondern auch „live" mit dem Rollenspiel *ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS* gemeistert werden kann. Der amerikanische Nobelhersteller **SSI** hat sich jedenfalls der Umsetzung dieses Themas auf den Computer angenommen, was ihm meiner Meinung nach hervorragend gelang.

DRAGONS OF FLAME untergliedert sich im Grunde genommen in zwei verschiedene Spielebenen. Im sogenannten Zugmodus kann der Spieler die gesamte Party durch die weiten Flächen der Adventurewelt führen, ständig darauf erpicht, auf möglichst wenige Feinde zu treffen. Zur besseren Orientierung erscheint auf dem Screen eine grobe Übersichtskarte, die jedoch einige wichtige Informationen (feindliche Truppen, Art der Landschaft etc.) bereit hält. Leider können sich aber nur wahre „Joystick-Künstler" vor den ständig anstürmenden Unholden durch geschicktes Ausweichen entziehen, so daß für den Rest nun die zweite Spielebene voll zum Tragen kommt. Hier kann der Spieler seine Schützlinge alle separat bewegen und gegebenenfalls kämpfen lassen. Im Gegensatz zu der genannten Übersichtskarte sieht man sich innerhalb dieses Modus einer schwer durchschaubaren Seitenansicht ausgesetzt, die eine Orientierung fast unmöglich macht. Lediglich eine kleine Windrose erleichtert das Vorankommen einigermaßen.

Die Grafik erwies sich, verglichen mit anderen gerühmten Werken dieses Genres, als äußerst hübsch und übersichtlich. Wenn der zweite Modus aufgrund der verwendeten Perspektive auch nicht so gut zur Geltung kommt, so kann er doch wenigstens in puncto grafischer Gestaltung Pluspunkte einheimsen. Gerade die farbenfrohe und detailreiche Darstellung wird das sonst eher „triste" Rollenspiel-Leben erheblich auflockern. Des weiteren wird das Ganze noch durch einige Soundeffekte unterstützt. In Sachen Steuerung haben sich die Programmierer auch keine all zu großen Bugs geleistet. Zahlreiche Befehle, die über Pop-up-Menüs aufgerufen werden können, wie auch die bequeme Joystick- oder Maussteuerung stellen kaum Anforderungen an den Spieler. Alles in allem wirkte DRAGON OF FLAME von SSI einfach faszinierend auf mich. Hammerharte Gegner wie auch Rätsel jeglicher Art dürften ein langes Spielvergnügen mit sich bringen. Zudem gibt's auch von technischer Seite her eine Menge zu bestaunen.

Zugreifen lohnt sich wirklich.

Torsten Blum

Grafik	8
Handhabung	9
Technik/Strategie	8
Spielwert	8
Preis/Leistung	7

DER SEGEN DER GÖTTER

Also, eines muß man den CHIPpern aus Frankreich schon lassen: Wenn die erstmal ein Strategiespiel in Angriff nehmen, dann hat's sowohl vom geschichtlichen als auch vom programmiererischen Aspekt her Hand und Fuß. Jeanne D'Arc (siehe Bericht in ASM 03/89) **fand seinerzeit schon aufgrund exakter Anlehnung an die Geschichte eine beachtliche Fangemeinde. Nun überrascht das Label, welches für die deutschsprachige Ausgabe eng mit dem Softwarehaus RAINBOW ARTS zusammenarbeitet, mit einem Wüstenspektakel aus der Zeit Tutanchamuns: 'Pharaoh'! Die Handlung ist diesmal irgendeine, die sich irgendwann und irgendwo im Nildelta hätte abspielen können. Bestechen kann das Produkt diesmal mit der Einbindung der Story in den historischen Rahmen ägyptischer Kultur. Auch für das Auge gibt's diesmal wieder einiges zu sehen. Die Features reichen von wunderschönen Landschaften und Bauwerken bis hin zur farbenfrohen Actionsequenz. Ein Trip in eine wunderbare Vergangenheit, der sich in jeder Hinsicht lohnen wird...**

Programm: Day Of The Pharaoh, **System:** Atari ST, Amiga, IBM und Kompatible (5.25" für Hercules-, EGA-, CGA- und VGA-Grafikkarte; mind. 512 KB RAM), **Preis:** 89,– DM, **Hersteller:** Chip Software/ Rainbow Arts, **Muster von:** 42.

Ein heroischer Sound powert mir aus dem Amiga entgegen, das Titelbild setzt sich aus einem digitalisierten Bild des Nildeltas zusammen. Während **DAY OF THE PHARAOH** so vor sich hinbootet, vermitteln Papyrusrollen das Gros der Story, natürlich abgestimmt auf die ägyptische Geschichte. In groben Zügen erfährt der User schon hier, wo der Hase langläuft. Um es auf einen Nenner zu bringen: Man steigt als Staatsmann von recht niedrigem Rang ins Geschehen ein und hat als solcher die Aufgabe, sich durch taktisch kluges Verhalten bei politischen Auseinandersetzungen oder durch Transaktionen (Handel) Stück für Stück emporzuarbeiten, bis man von den Göttern irgendwann und endlich den Pharaonentitel verliehen bekommt.

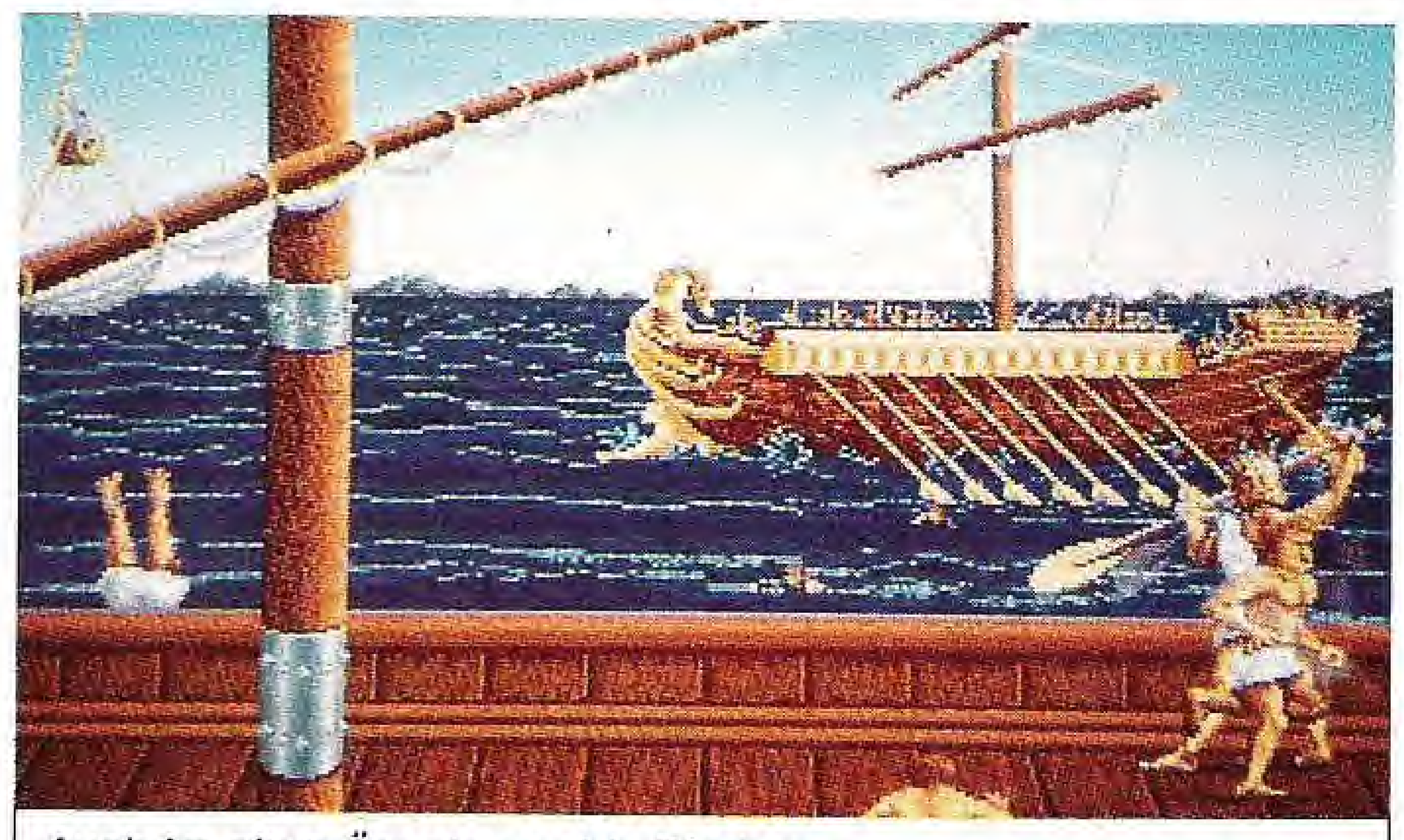
Natürlich hängt die Zukunft des Fast-Herrschers nicht ausschließlich von der Taktik ab, denn zu damaligen Zeiten hatten die Götter in vielen Belangen noch immer das Zepter in den Händen. Dennoch, so manches kann und sollte man fürs Image einfach tun, wie beispielsweise bei einer Haremsdame lieber mal enthaltsam sein, und dafür Esitari, der Tochter des Stadtvorstehers Ramses, den Vorzug geben. Die ist allerdings nicht für 'nen Apfel und 'n Ei zu haben. Der gestrenge Vater hat da genaue Vorstellungen, für die man schon mal ein bissl was tun sollte. In der Gunst des ägyptischen Volkes – oder sagen wir besser: der Chip-Programmierer – kann der Kandidat ebenfalls durch das Errichten wichtiger Bauwerke steigen, in der Göttergunst durch die Wahl des



Mit dem Kampfwagen auf Erfolgskurs



Die Karte zeigt wichtige Stationen des Handels



Auch im alten Ägypten gab's Piraten...

'einzig wahren' Gottes. Doch wenden wir uns nun lieber wesentlicheren Dingen zu:
Es gibt in diesem Strategie-und Actionspiel zwei zentrale Bildschirmseiten, die für Entscheidungen, Planungen und Reaktionen auf politische Veränderungen im Land von Relevanz sind: das optisch sehr ansprechende Hauptmenü und die Landkarte. Beide Features dekken einen relativ eigenständigen Handlungsbereich ab:
Das Hauptmenü, in diesem Falle auch Gesellschaftsmenü genannt, gibt das Jahr an und stellt die anwählbaren Operationsfelder zur Verfügung. Die Möglichkeiten beginnen beim Schiffsbau (sofern das notwendige Material vorhanden ist) und erstrecken sich über das Einstellen von Angestellten (sofern es der Rang erlaubt) bis hin zur Konstruktion neuartiger Kampfwagen, etc. Die Landkarte dient eher dem Handel, der hier ausschließlich per Schiff erfolgt. So ungefährlich manch eine Transaktion aussehen mag, so überraschend treten dabei die einen oder anderen Handicaps auf. Piraten versuchen, das Schiff zu entern und die Fracht zu klauen, seichte Wasserstellen erfordern hundertprozentige Manövrierkenntnisse, etc. Diese Sequenzen sind – wie auch die Kampfszenen – in Form von Actionteilen im Programm untergebracht. Man sollte sich nicht wundern, wenn während des Spielverlaufs plötzlich mal Papyrusrollen eingebiendet werden. Sorgfältig lesen und reagieren! Meist verkünden diese politische Spannungen, die dann nur noch mit einer Kriegserklärung (Hauptmenü!) zu bereinigen sind. Mögen Euch die Götter beistehen ....

Matthias Siegk

Grafik	**10**
Handhabung	**9**
Strategie	**11**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**9**

SCIENCE-FICTION THEMA VON SSI

Programm: Star Command, **System:** IBM, Amiga, Atari ST (getestet), **Hersteller:** SSI, USA, **Preis:** ca. 100 DM, **Muster von:** 7.

Die amerikanische Softwarefirma **SSI** – zuletzt durch die Computerumsetzungen der AD&D-Reihe erfolgreich – hat sich mit dem Programm **STAR COMMAND** in den Bereich der Science Fiction vorgewagt und hier ein komplexes Strategie/Rollenspiel entwickelt. Die Hintergrundstory: In der Heimatgalaxis der Menschheit ist der Planet Erde vor langer Zeit durch Kriege verwüstet worden. Die Menschen haben sich jedoch in abgelegene Teile der Milchstraße zurückgezogen und leben dort in einer Art „Dreieck-Zone". Der Friede wird gestört durch plündernde und mordende Raumpiraten, vor denen niemand sicher ist. Die erste Aufgabe besteht nun darin, den Schlupfwinkel der Piraten ausfindig zu machen und diese für immer vernichtend zu schlagen. Eine intelligente Rasse von „Alien-Insekten" schmiedet seit geraumer Zeit Pläne, den Sektor der Menschen in der Galaxis zu besetzen und sich dort dann der Bodenschätze und Ressourcen zu bedienen. Sind die Piraten also zurückgeschlagen, geht es anschließend darum, strategisch gegen diese bedrohliche Insektenrasse vorzugehen! Das Programm bietet den üblicherweise bei Rollenspielen zur Verfügung stehenden Ablauf der „Charakterwahl" durch das „Auswürfeln" von diversen Eigenschaftspunkten. Die angebotene Palette von Eigenschaften läßt auch bei einem „Science-Fiction-Spiel" keine Wünsche offen, und es gibt insgesamt vier Klassen, die „an Bord" über Erfolg oder Mißerfolg der Missionen entscheiden. Es wird zwischen „Pilot, Marine, Soldier und Esper" unterschieden, wobei die Klasse der „Esper" so ein wenig mit der Rolle der Zauberkundigen in Fantasy-Rollenspielen vergleichbar ist, da auch hier besondere Fähigkeiten möglich sind. Neben den Klassen an sich ist bei STAR COMMAND auch noch der Grad der Einstufung von Bedeutung: Von „Private" bis „Grand Admiral" gibt es hier insgesamt 13 verschiedene Dienstgrade, die so etwas wie den Erfahrungspunktelevel ausmachen. Nur erhält man hier regelmäßigen Sold, der natürlich bei höherem Dienstgrad entsprechend höher ausfällt! Neben den zwei Hauptmissionen, gibt es eine Reihe von kleineren Minimissionen, die während des Spielablaufs die notwendige Spannung erhalten. So wird zum Beispiel im Hauptquartier der Auftrag gegeben, eine bestimmte Medizin zum Planeten „X" zu transportieren, damit sich dort eine Epidemie nicht weiter ausbreiten kann, oder es werden „Research- oder Spionagebefehle" erteilt. Zu Beginn stehen Ihnen 90.000 Credits an Kapital zur Verfügung mit denen Sie sich erst mal ein kleines Schiff (es stehen insgesamt 9 Schiffstypen zur Verfügung) und individuelle Ausstattung fü jedes Crewmitglied leisten sollten. Hier beginnen jedoch bereits die ersten Probleme: „Star Command" bietet eine Liste von insgesamt 54 verschiedenen persönlichen Waffen, 25 Schiffswaffen und 6 Handwaffen. Von den vielen anderen Utensilien, die man noch sonstwo finden kann, ganz zu schweigen! An dieser Stelle muß man sich schon sehr genau anhand der einzelnen Attribute der Crewmitglieder informieren, welche Ausrüstung für wen am effektivsten ist. Hier hat SSI mal wieder sehr viel Detailreichtum bewiesen. Weniger opulent fällt in diesem Spiel die Grafik aus. Die Kampfsequenzen sowohl im All als auch die individuellen Auseinandersetzungen mit Aliens fallen grafisch betrachtet nicht gerade in die obere Kategorie. Aber bei einem Strategiespiel ist das ja zum Glück nicht oberstes Gebot, so daß man darüber hinwegsehen kann! Ein Wort noch zur Steuerung und Handhabung während des Spielablaufs: Der sichtbare Bildschirmausschnitt ist etwa in drei gleichgroße Drittel aufgesplittet. Das Sichtfenster befindet sich im Bereich links oben. Daneben sind die Partymitglieder aufgeführt, und es gibt auch noch Platz für Textpassagen und Mitteilungen darüber und darunter. Das Programm läßt sich wahlweise über die Tastatur wie auch mit der Maus bedienen. Es gibt zahlreiche Handlungsmöglichkeiten, die ein breitgefächertes Spielgeschehen ermöglichen. Tausende von Planeten können erforscht und besucht werden, und es gibt zahlreiche Entdekkungen zu machen. Abschließend bleibt für mich festzustellen, daß „Star Command" sicherlich noch in mancher Beziehung verbesserungswürdig wäre und daß SSI hier noch einiges dazulernen könnte. Dennoch ist das Spiel, wenn man es bei den Erscheinungen der Science Fiction Rollenspiel-Software (von der es im Gegensatz zu den Fantasy-Verwandten bislang noch relativ wenig für die 16 Bit Rechner gibt) einordnet und mit anderen Programmen vergleicht, nicht schlecht!

Es bietet zwar wenig für Grafikästheten, aber um so mehr für Strategiefreunde. Drei randvolle Disketten und ein umfangreiches Begleitbuch, in welchem in altbewährter SSI-Manier alles Wissenswerte zum Spielablauf (auch für Rollenspielneulinge) enthalten ist, sind auch auf der Plusseite zu verbuchen. Dagegen ist der meiner Meinung nach doch zu hohe Preis von rund 100 DM negativ zu vermerken. Aufgrund der fehlenden Alternativen für AMIGA und ST bleibt „Star Command" jedoch zwangsläufig mit auf der Liste echter Science Fiction – Rollenspielfreunde.

Wenn die Möglichkeit dazu besteht, sollte der Käufer sich das Programm vorher mal ansehen! Ansonsten kann man nur hoffen, daß es demnächst auch noch andere Vertreter dieses Spielgenres für AMIGA und ST gibt, die auch grafischzufriedenstellender ausfallen als das ansonsten passable SSI-Produkt.

U.W.

STARPORT LUNA

	Rank	Name	Class
P>	Corporal	Wagner	Mar
C>	Sergeant	Bowman	Pil
1>	Private	Wilson	Pil
2>	Private	Spunk	Sol
3>	Corporal	Mandy	Mar
4>	Corporal	Tara	Esp
5>	Private	Linda	Sol
6>	Corporal	Catty	Mar

Main Menu
A-Personnel G-Game Save
B-Buy H-Headquarters
C-Sell I-Inspect
D-Dry Dock K-Christen
E-Training L-Leave
F-Fuel M-Medical
T-Time Delay
Select Option

Ein Teil der vielfältigen Wahlmöglichkeiten

Grafik:	**6**
Handhabung:	**10**
Strategie:	**8**
Atmosphäre:	**8**
Vokabular:	**Menuegesteuert**
Preis/Leistung:	**8**

ASM-«Beziehungskiste»



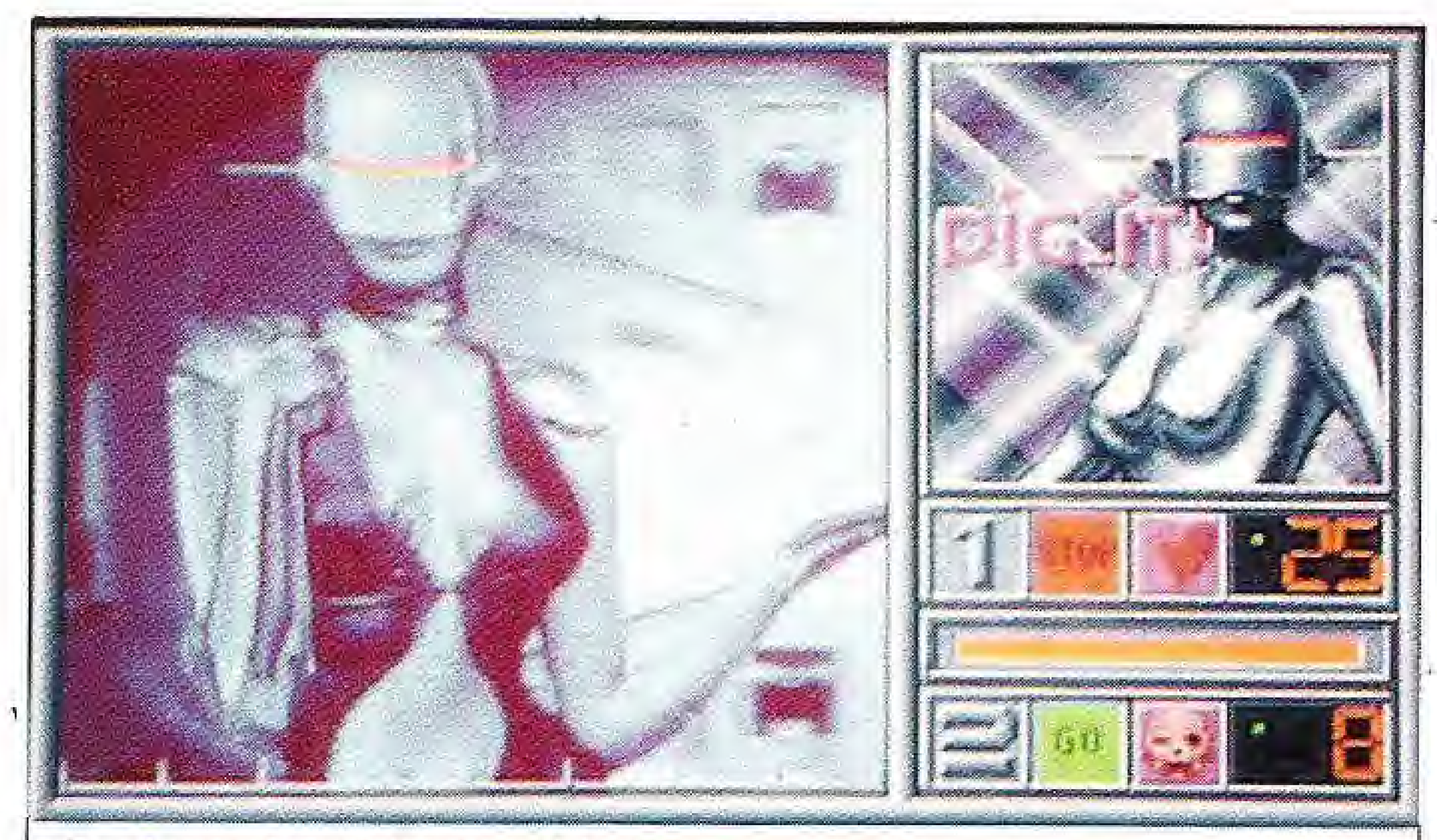
Uwe Peter, geboren am 10. Februar im Zeichen des Wassermannes und in einem Jahr, das soweit zurückliegt, daß er es längst vergessen hat, begann seine journalistische Laufbahn im Alter von 14 Jahren als Chefredakteur der Schülerzeitschrift seines Gymnasiums. Durch die Vermischung der Interessen von redaktioneller Arbeit, Musik und einer als Sänger antrainierten guten Stimme wurde eines Tages der Programmleiter eines privaten Rundfunksenders auf Uwe aufmerksam und bot ihm einen Job als Moderator an. Seit 1987 arbeitet Uwe nun als Redakteur und Moderator bei dem im Saar-Lor-Lux Raum beheimateten Privatsender ELECTRON RVN (102,4 MHz), wo er unter anderem im Januar 1989 die Computersendung SOUND-CHIP (jeden Freitag von 18.00-20.00 Uhr) ins Programm brachte. Dort gibt's auch die ASM-Softwarehitparade mit tollen Gewinnspielen und Preisen.

UWE PETER, RVN

Frage	Antwort
1. Welchen Hobbies gehen Sie nach?	Rockmusik, Filmen und Fotografieren.
2. Welche Computerspiele gefallen Ihnen am besten?	Super Mario Bros. 2 und alle gut gemachten, nicht zu schwierigen Spiele
3. Welches Buch (Bücher) hat Sie am meisten beeindruckt?	Ein Funke Leben (Remarck) und fast alle Bücher von Stephen King
4. Nennen Sie uns Ihre Lieblingsspeise(n)!	Alles, was ich normal gar nicht essen dürfte, weil's mich noch dicker macht.
5. Welche Art von Musik bevorzugen Sie (Lieblingsplatten)?	Journey, Rainbow, Kansas, Uriah Heep, Vixen, Whitesnake, Bon Jovi
6. Welchen Film können Sie immer wieder sehen?	Caligula, Little big man, Uhrwerk orange
7. Wo möchten Sie gern leben?	Auf Atlantis (da wüßt ich endlich, wo's liegt)
8. Welchen Zeitgenossen möchten Sie gern mal kennenlernen?	Michail Gorbatschow
9. Welche historische Persönlichkeit bewundern Sie?	Jesus Christus
10. Welches ist Ihr Lieblingstier?	Alle meine sechs Katzen
11. Welches Getränk nehmen Sie am liebsten zu sich?	Seit meinem letzten Arztbesuch Diätcola ohne Whisky
12. Ihr liebster Urlaubsort ist?	Mein Bett
13. Wo würden Sie gern mal Urlaub machen?	UdSSR, Florida, Finnland
14. Was sammeln Sie?	Erinnerungen und Erfahrungen (aus denen ich meist nichts lerne)
15. Gibt es einen Wahlspruch, an den Sie sich halten?	Was du heute kannst besorgen, das verschieb getrost auf morgen
16. Welches ist für Sie die bedeutendste Leistung der Menschheit?	Perestroika, Glasnost und die Umweltschutzorganisationen
17. Welches war das schönste Ereignis in Ihrem Leben?	Als meiner Tochter die Nase, die sie sich mit einer Glasscheibe abgeschnitten hatte, wieder angenäht wurde
18. Was wünschen Sie sich für die Zukunft?	Daß es auch noch eine für meine Enkel geben wird.

Was mögen Sie? Musik, meine Familie, Tiere, Freunde, Freude und Lachen, nette Menschen aller Rassen, gute Filme, meinen Job, meine Computer, meine Band, Manfred Kleimann und das ASM-Team, franz. und chin. Küche, Ehrlichkeit, Toleranz, Zirkus, alte Burgen, Girls, Girls, Girls.

Was mögen Sie nicht? Die meisten Politiker, Zwang, Rechnungen und Mahnungen, übertriebene Ordnung, schlechte Musik (Punk, Acid etc.), eine Mücke im Schlafzimmer, Intoleranz, Schicki-Mickis, Spinnen, Nazi-Software u.ä., Diktaturen, mein Büro aufräumen





Die Lederbraut ist geschlagen . . .





Fotos (3): Amiga

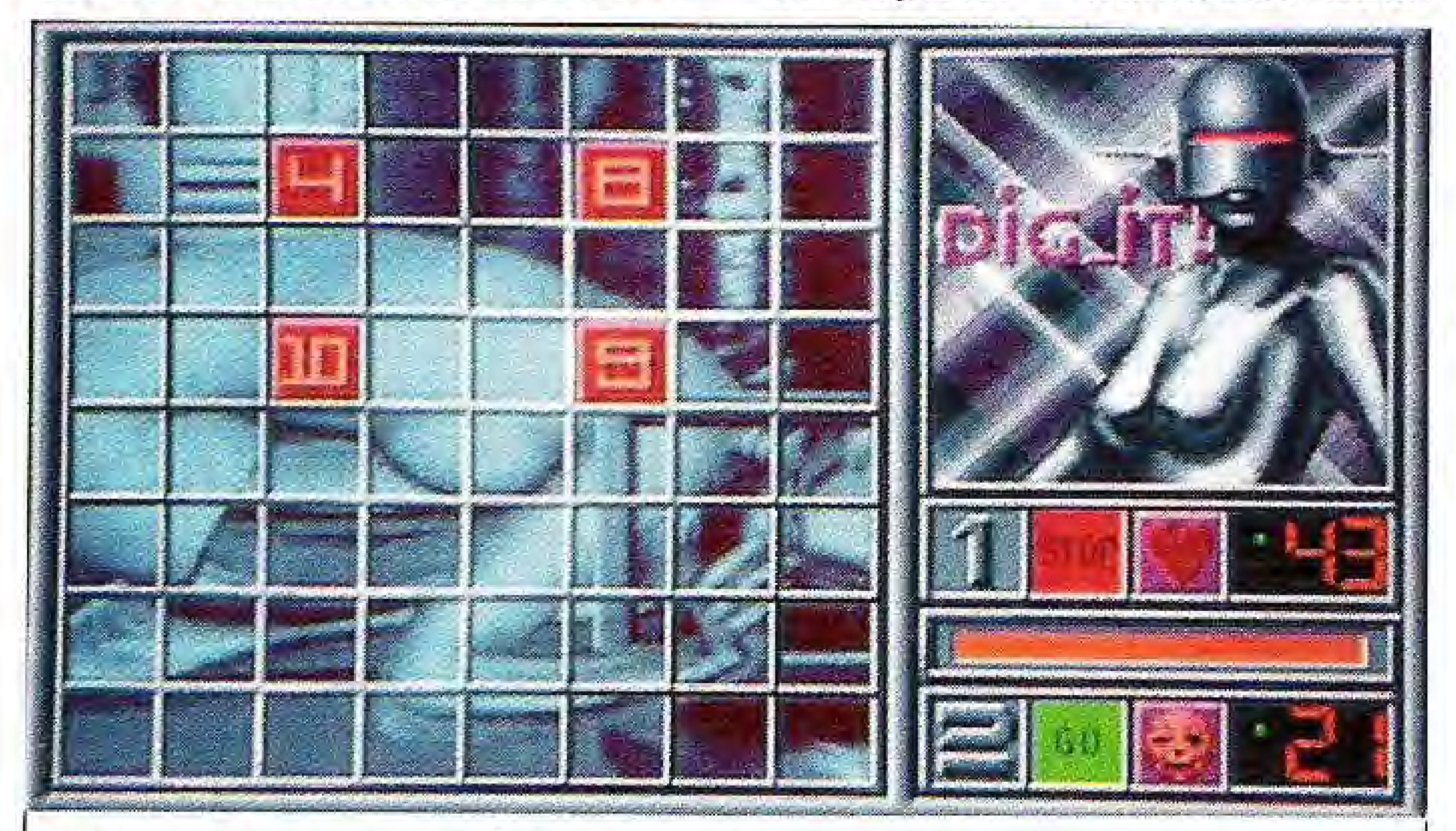
Strippen mit Niveau

Programm: Blue Angel 69, **System:** Amiga, C-64 (beide getestet), PC, Atari ST, **Preis:** Ca. 69 DM, **Hersteller:** Magic Bytes, Gütersloh, **Muster von:** Hersteller.

Nur selten treffen in der ASM-Redaktion Programme ein, die unsere streßgeplagten Redakteure für Stunden vor den Monitor fesseln und damit von der Arbeit abhalten. Hätte ich das schon vorher gewußt, hätte ich bei meinem letzten **MAGIC BYTES**-Besuch in Gütersloh **BLUE ANGEL 69** besser nicht mitgenommen. Aber ich hätte es ja besser wissen müssen, denn schon das Preview, das ich in ASM 12/89 schrieb, versprach ein interessantes und spannendes Spiel. So kam es dann auch, daß selbst Otti einmal für einen Moment lang sein Maschinengewehr von *Cabal* beiseite legte, um mir ein wenig Gesellschaft bei BLUE ANGEL 69 zu leisten. Soviel steht fest: Wer seine grauen Zellen wieder einmal rotieren lassen will, wird an diesem Spiel nicht vorbeikommen.

Wie sieht das Erfolgsrezept aus? Nun, man nimmt eine gute, auf den ersten Blick recht einfach aussehende Spielidee und paart diese mit hübscher Grafik und ansprechendem Sound. Wenn das fertige Produkt außerdem noch Variationsmöglichkeiten und ausgezeichnete Spielbarkeit bietet, ist auch der ASM-Hitstern nicht mehr weit. Womit sich BLUE ANGEL 69 den Hitstern verdient hat, steht in den nächsten paar Zeilen.

BLUE ANGEL 69 versetzt uns wieder einmal zwischen „Spielkarten" und nackte Tatsachen, wobei ausnahmsweise mal kein Strippoker gemeint ist. Vielmehr sollen diese Spielkarten vom Spielfeld genommen werden, um hübsch gezeichnete Bilder mit aufreizenden Digi-Damen freizugeben. Ein zugegeben simples Spielprinzip, doch das Regelwerk hat's in sich: Das bedeckte Spielfeld ist acht mal acht (und nicht zehn mal zehn, wie ich in ASM 12/89 blöderweise geschrieben habe) Felder groß, und mit violetten und roten Zahlen-„Karten" belegt. Die Karten haben einen Wert von 0 bis 11. Nun müssen die Spieler – wahlweise auch gegen den Compi – abwechselnd eine Karte ziehen. Violette Karten erhöhen das Punktekonto, während die roten Karten den aufgedruckten Wert vom aktuellen Punktestand abziehen. „Logisch, dann nehme ich nur violette Karten", könnte man sich denken. Doch dem wird ein Riegel vorgeschoben: Der eine Spieler zieht nur waagerecht, der andere nur senkrecht. Außerdem bestimmt die Position der letzten gezogenen Karte die nächste Reihe, aus der die nun folgende Karte gezogen werden darf. Einfacher ausgedrückt: Dort wo ich aus einer waagerechten Reihe eine Karte gezogen habe, läuft die senkrechte Reihe durch, aus der mein Gegenspieler eine Karte nehmen muß. Das hört sich schlimmer an, als es ist.



Was mag uns diese Pose sagen?

Doch wer es spielt, begreift das Spielprinzip sofort. Gewonnen hat derjenige, der am Ende des Spieles (keine Karten mehr übrig, oder der Gegenspieler kann nicht mehr ziehen) die meisten Punkte auf seinem Konto hat. Beim Sieg über den Computerspieler – und nur dann – verschwindet das Gitter und der Blick auf die digitalisierte Dame wird freigegeben. Anschließend geht's in die nächste Spielrunde, denn insgesamt zehn Bilder wollen aufgedeckt werden, davon eines schöner als das andere. Bei einer Niederlage kann man immerhin in der „alten" Runde noch einmal anfangen. Wem das Spiel dagegen zu einfach erscheint, der hat die Möglichkeit zwischen drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden zu wählen.

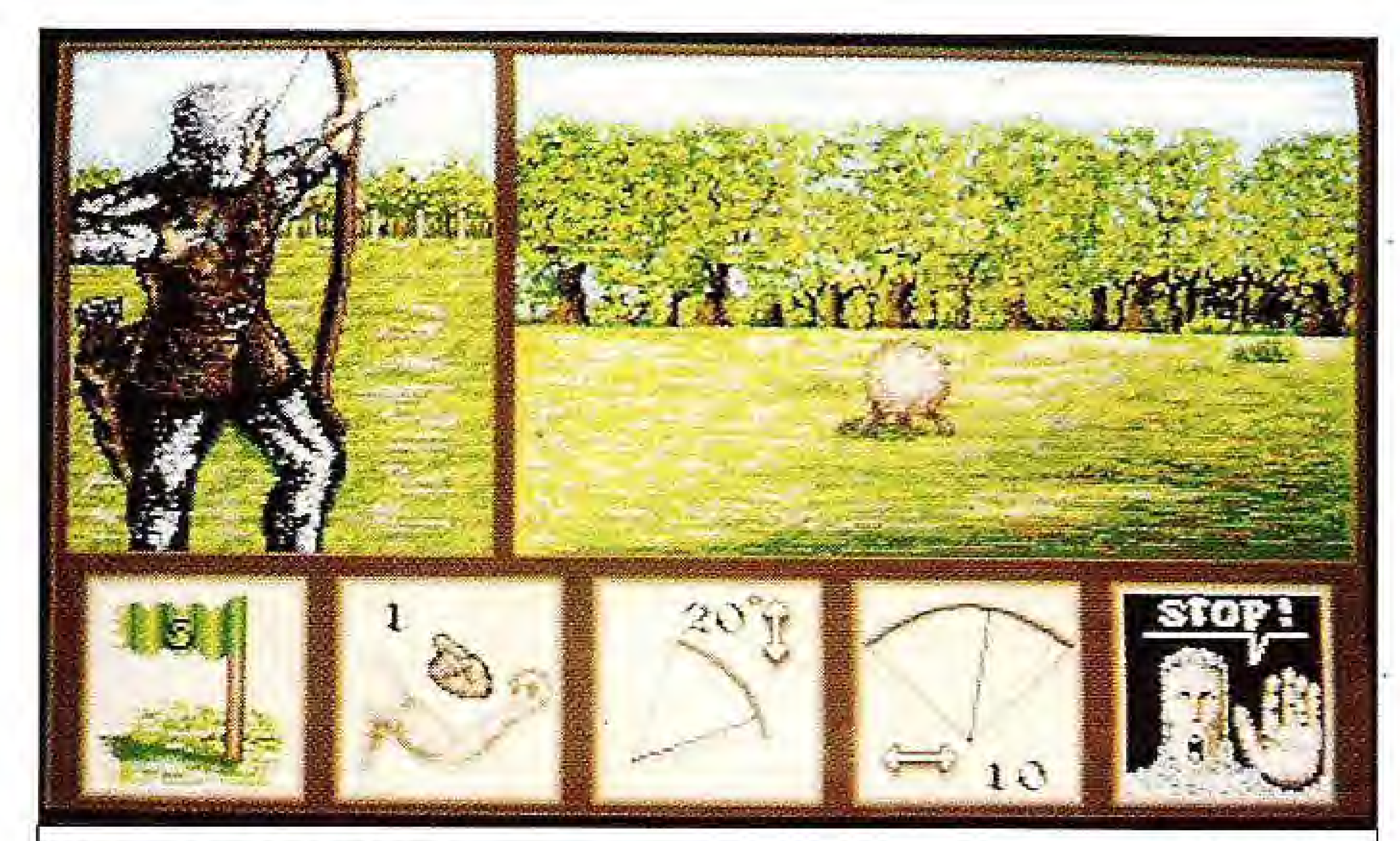
Um den optisch ansprechenden Zeitvertreib so angenehm wie nur möglich zu machen, wurde bei BLUE ANGEL 69 auch Wert auf eine einfache, aber dennoch komfortable Benutzerführung gelegt. Ein guter Sound untermalt (auch mit Sprachausgabe) das Spiel zusätzlich auf nette Weise. Bleibt nur noch die Grafik, aber Bilder sagen bekanntlich mehr als tausend Worte, wie man unschwer erkennen kann. Die Amiga-Grafiken sind wirklich Sahne, das Betrachten macht Spaß. Beim 64er muß man natürlich leichte Abstriche machen, doch auch hier hat man sich Mühe gegeben, daß dem Hobbyspanner beim Anblick der Girls nicht übel wird.

Unterm Strich bleibt ein Programm übrig, das trotz einfacher Spielidee und nicht zuletzt dank der guten Grafik begeistern kann. Einmal dran, kommt man von BLUE ANGEL 69 nicht mehr so schnell wieder los. Wer Denkspiele mag und (halb)-nackten Mädels nicht abgeneigt ist, sollte hier zugreifen.

Peter Braun

»Einfache Spielidee, aber gelungene Ausführung: BLUE ANGEL 69 ist ein „optisch gelunger" Strategie-Hit!«

	Amiga/C-64
Grafik	10/8
Handhabung	10/10
Technik/Strategie	8/8
Spielwert	10/10
Preis/Leistung	9/9



Das Bogenschießen (Fotos: ST)

SCHLAPPER Rebell

Programm: Iron Lord, **System:** Atari ST (getestet, nur Farbe), Amiga, C-64 (beide reingeschaut), **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** UBI Soft, Frankreich, **Muster von:** UBI Soft.

Mit der im Big Business üblichen „Propaganda" hat **UBI SOFT** das Erscheinen seines *Defender of the Crown*-Verschnittes **IRON LORD** zur Genüge angekündigt. Gespannt durfte man also schon sein, denn der französische Hersteller machte in der Vergangenheit des öfteren durch „gelungene" Programme auf sich aufmerksam. Nach Stunden intensiven Spielens mit dem „Eisenkönig" (so die Anleitung wörtlich) waren meine Gefühle jedoch sehr, sehr gemischt. Letztendlich fehlte diesem zur Weihnachtszeit noch einmal richtig „gepushten" Game einfach der echte Pepp, der die Motivation für tage- oder gar monatelanges Spielen eines derartigen Strategiespieles schafft.

Über die Spielstory gibt's eigentlich nicht viel zu berichten, abgesehen von der Tatsache, daß man als königlicher Sohn den Tod seines Vaters rächen muß. Dann nämlich könnt ihr wieder die Macht über das eigene Herrschaftsgebiet gewinnen, welches seit langem unter dem Schreckensregiment des tyrannischen Onkels, unterstützt von unheilvollen Mächten, steht. Bevor es jedoch zu diesem lang herbeigesehnten Endkampf kommt, gilt es erst einmal, ein schlagkräftiges Heer aus Teilen der Bürgerschaft zu rekrutieren, das es mit den feindlichen Truppen aufnehmen könnte. Doch hier dürften sich die ersten Problemchen ergeben, mit denen man sich einige Stunden bei IRON LORD beschäftigen wird. Als junger Ritter wird man nämlich von der Bevölkerung eher verspottet, als daß man auf ihre tatkräftige Unterstützung bauen kann. So ist die erste Phase dieses Strategiespieles davon bestimmt, den eigenen Ruf *wesentlich* aufzubessern, um zur nötigen Anerkennung und somit zu den Truppen zu gelangen.

Gleich nachdem das Lämpchen der Floppy erloschen ist, wartet der Atari ST mit einer hübsch gezeichneten Landkarte auf dem Bildschirm auf. In dieser Karte sind insgesamt sieben verschiedene Orte eingezeichnet, die der Spieler im Laufe des Spieles öfter per Pferd ansteuern wird. Angefangen mit zwei kleineren Dörfern und einem Kloster bis zu einer typisch mittelalterlichen Kleinstadt solltet Ihr alle sieben Örtlichkeiten genaustens durchforsten, um mit einigen wichtigen Personen in Kontakt zu treten. Einzig und allein diese Bekanntschaften können Euch zu einer schlagkräftigen Armee verhelfen, wozu Ihr aber einerseits einen guten Ruf vorweisen und andererseits allen Charakteren eine „kleine" Gefälligkeit erweisen müßt. So fordert zum Beispiel ein Müller sein längst fälliges Geld von einem Wirtshausbesitzer, während ein Abt in Sorge um seine vergifteten Mönche dringend Medikamente benötigt, die der Apotheker wiederum nur für das Auffinden eines verschollenen Perlenkettchens herausrückt.

Zu Beginn empfiehlt es sich aber, an zwei öffentlichen Wettbewerben, dem Bogenschießen und dem Armdrücken, teilzunehmen und diese unbedingt zu gewinnen, wodurch man schließlich die erforderliche Popularität erhalten sollte. Das Bogenschießen erweist sich schnell als die schwierigste Disziplin von IRON LORD, da in dieser Konkurrenz wirklich akkurates Anvisieren der zahlreichen Zielscheiben vonnöten ist. In jeder der drei Runden heißt es, sieben verschiedenen positionierte Zielscheiben möglichst in der Mitte zu durchbohren, wofür man pro Scheibe jeweils vier Versuche zur Verfügung hat. Der beste Schuß geht schließlich in die Wertung. Die Steuerung erfolgt in diesem Wettbewerb ausschließlich via Icons, mittels denen sich der horizontale und vertikale Abschußwinkel bzw. die Schußstärke einstellen läßt. Zur besseren Orientierung erscheint nach jedem verpatzten Schuß eine aufschlußreiche Draufsicht, die die Scheibe und die Einschlagstelle des Pfeiles zeigt. Beim Armdrücken wird der Spieler schlagartig in alte *Decathlon*-Sessions versetzt, denn es darf in alter Manier gegen die insgesamt neun Opponenten nach Herzenslust am Joystick „gerüttelt" werden. Alles nur eine Frage der Kondition!



Muskelmann's Freizeitvergnügen

Unerwähnt sollen auch nicht der Würfelwettwerb (schnelles Geld!) sowie das Duell gegen einen anderen Ritter (gääähn!) bleiben, schließlich setzten die Programmierer diese beiden Sequenzen nett in Szene. Alles in allem schleicht sich in den Spielablauf jedoch sehr schnell eine gewisse Langweile ein, die sich natürlich sehr hemmend auf die Motivation auswirkt. Dies mag vor allem an den zum Teil sehr unterschiedlich gearteten Aufgaben liegen. Während nämlich „Disziplinen" wie das Armdrücken oder das Befragen von Leuten sehr einfach gestaltet wurden, erscheint ein Sieg im Bogenschießen ohne eine völlig fehlerfreie Serie unmöglich. Desweiteren erweist sich die Palette der Optionen von IRON LORD nicht als so umfangreich, wie man es von anderen Games dieses Genres gewöhnt ist.

Demgegenüber stehen Stärken im technischen Bereich von IRON LORD. Die Grafik geht bei zwei der drei Compu-Versionen, die ich bestaunen durfte, vollauf in Ordnung. Im direkten Vergleich hat der Amiga gegenüber dem ST seine Nase nur geringfügig vorn. C-64-Freaks wird's sicher nicht freuen, daß die Zeichner mit ihrer Aufgabe etwas schludrig verfahren sind. Jedenfalls zeigen sich hier (natürlich in Relation gesehen) keine so farbigen und detaillierten Grafiken, die auf den beiden 16-Bit-Fassungen doch recht gut gelangen. In puncto Sound schneidet meines Erachtens der Atari ST am schlechtesten ab, da hier an einigen Stellen ein bißchen gepfuscht wurde. Die Steuerung per Joystick bzw. Maus (Amiga) wurde in allen drei Fällen vorbildlich realisiert.

IRON LORD von UBI SOFT stellt trotz zum Teil hervorragender Grafiken und Soundpassagen sowie der extrem komfortablen Steuerung leider kein sehr empfehlenswertes Spiel dar. Die eigentlichen Schwächen dieses Strategiespieles liegen nämlich im spielerischen Bereich, der kaum Abwechslung und Spielfreude bietet. Leuten, die auf langweilige Games stehen, sei also sehr zu IRON LORD geraten (Sch .. witz)...

Torsten Blum

	ST/Amiga/C-64
Grafik	**9/10/7**
Handhabung	**9/9/9**
Technik/Strategie	**7/7/6**
Spielwert	**5/6/5**
Preis/Leistung	**8/8/7**



FENSTERPUTZER GEGEN »TIME-BANDITS«

Programm: Future Wars – Time Travellers, **System:** Commodore Amiga (angeschaut), ST, PC, **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Delphine/Palace, Paris/London, **Muster von:** Bomico, Frankfurt.

Abermals lag den Adventure-Veteranen Bernd und Manfred ein Spiel zu Füßen, das wir in mühevoller Kleinstarbeit fast vollständig gelöst haben. Es handelt sich um ein Icon-only Adventure (also keine Texteingabe möglich!), das eine Vielzahl von DEUTSCHEN „Antworten" auf „einige" Fragen ausspuckt. Zwei Anmerkungen: Bernd und ich haben zunächst das englische Pendant unter die Lupe genommen (war einfach früher da!). Und zweitens: Die französische Fachzeitschrift „TILT" vergab gleich ZWEI Prädikate; ASM (Manfred) nur eines. Und hier noch der Titel: FUTURE WARS – TIME TRAVELLERS aus dem Hause DELPHINE SOFTWARE.

Da hat man uns wieder einmal ein Ei ins Nest gelegt. Gebannt, gespannt und nach 'ner Zeit mit den Nerven fertig (weil unter Zeitdruck), setzten sich Bernd und Manfred an das erste Icon-only Adventure von **DELPHINE/PALACE**, namens **FUTURE WARS – TIME TRAVELLERS.** Und: Es hat sich gelohnt. Für Manni war's ein klarer ASM-Hit, während Bernd sich nicht den **beiden** „TILT-Orden" anschließen mochte. Nun, jeder hat eben seine persönlichen Kriterien; und das ist auch gut so. Und jetzt geht's los. Den Anfang macht Manfred:

FUTURE WARS ist ein Adventure, das aus vier Teilen besteht, die (fast) nahtlos ineinander übergehen. Die Story ist, so dumm das klingen mag, eigentlich nicht von großer Bedeutung. Nur so viel: Ein Fensterputzer (der Held unserer Story) wird durch Neugierde und vor allem Zufall zu einem Zeitreisenden. Hier hat „Hollywood" kräftig Einfluß ausgeübt, denn der Junge mausert sich Stück für Stück zu einem Top-Agenten und Super-Hero. Alles beginnt bei seiner täglichen Tour, als der Boss eines großen Bauunternehmens sich wegen eines umgestoßenen Eimers heftig beklagt. Später dann stolpert der Bursche unvermittelt in einen Zeittunnel, beschleicht das Mittelalter und macht die Zukunft unsicher. Er begegnet seinem Love LANA (alias Lo' Ann) und deren Vater TORIN (alias Lear Balev) im Schottland des 14. Jahrhunderts. Hier erfährt er zum ersten Mal etwas über die „Time Bandits", namens CRUGHONS, die die Welt im 44. Jahrhundert in Angst und Schrecken versetzen. Diese Terrorgruppe gilt es auszuschalten und dem „Irdischen Rat" Report zu geben. Doch: Zuvor und bei Gericht passieren noch allerlei merkwürdige, lustige, interessante und gefährliche Dinge...

Das Adventure wird mittels Maussteuerung gelöst. Rechtsklick bringt das Menü zum Vorschein, welches lediglich aus sechs Topics besteht: EXAMINE, TAKE, INVENTORY, USE, OPERATE und SPEAK. Mit dem linken Klick der Maus bestätigt man gewisse Eingaben bzw. Eingebungen. Der Doppelklick bewirkt entweder das Pausieren des Games (auch Abbruch des Intros, um sofort einen Spielstand zu laden!) oder produziert ein weiteres Menü mit den Punkten RESTART, LOAD, SAVE und die Anzeige für das BACKUP-LAUFWERK. Gleich hier sei erwähnt: Man beschaffe sich 'ne formatierte Diskette, speichere so oft es geht ab und vernachlässige den Punkt „SPEAK", denn der bringt nur was beim Kneipenwirt vor der Burg! Womit wir auch schon beim Lösungsversuch von FUTURE WARS wären:

Laßt Euch nicht vom anfänglichen Eindruck leiten (oder schocken?). Wir stehen nämlich in einem relativ kleinen Bildausschnitt vor einer Fensterfassade eines Wolkenkratzers. Nun gut, sobald der Boss sein „Glashaus" öffnet und heftig auf den Putzi schimpft, schnappen wir uns den Eimer. Danach betätigen wir den roten Knopf und begeben uns in die Chefetage. Hier gilt es, zunächst einmal den Boss abzulenken, um die Tür rechts („operate door") zu öffnen. Nun nehmen wir den Eimer und gehen ins Badezimmer („use bucket of water on sink"), um ihn zu füllen. Noch bevor wir den Eimer über die Tür des Chefs postieren, nehmen wir schnell noch die Plastik-Tüte und den Kanister

mit Insektiziden („operate cupboard"; „take canister...") ins Inventar auf. Nun „operaten" wir ein paar Mal den Teppich (carpet), um einen Winzschlüssel (eins von drei Teilen – außer der Lanze und der Fernbedienung -, das im Adventure zweimal gebraucht wird!) aufzusammeln. Nun rechts zur Tür gehen, diese „operaten", der Boss wird beträufelt, und die Tür zum Arbeitszimmer öffnet sich. In diesem Raum untersuche man einen Teil des Schrankes. Hinter der Tür befindet sich eine Schreibmaschine. Diese sollte untersucht werden (man merke sich die Zahlenkombination!). Desweiteren examiniere man den Schreibtisch und die Schublade. Und: Nur über die kleine Flagge kommt man in das Laboratorium der Crughons (Nachteil hier, daß auf der eingeblendeten Karte nur ein winziges Löchlein ausfindig zu machen ist, welches leicht übersehen werden kann).

Im Labor angekommen (hinter der großen Karte) gibt man nun immer „operate" und die entsprechende Ziffer ein. Achtung: Es bleibt Euch nicht viel Zeit! Habt Ihr das überstanden, gelangt Ihr in den Transporterraum. Hier braucht Ihr das Papier, um es in die „opening" zu stecken. Roten Knopf „operaten", Dokument mitnehmen und schnell zum Beamer laufen.

Nun ändert sich die Szenerie: Der Bildausschnitt wird größer; die Farben prächtiger. Ihr seid in einem Sumpfgebiet. Lauft vorsichtig nach links, kommt den Moskitos nicht gar zu nah und wendet dann das Insektizid an. Ganz links angekommen, vernehmt Ihr (nur einmal!!!) ein kleines blaues Leuchten. Überseht Ihr das, so erhaltet Ihr nicht den Anhänger, der im Game als Identifikation unentbehrlich ist (wieder ein Nachteil, da das Funkeln der Größe eines Stecknadel-Kopfes entspricht!).

Wenn man nun zum See kommt, muß man folgendes beachten: Linken Baumstamm („foot of tree") untersuchen; danach mit dem gefundenen Seil auf den Ast klettern. Nur so kommt Ihr in den Genuß, als Voyeur (wider Willen?) aufzutreten, um ein Mädel beim Entkleiden zu beobachten. Natürlich werdet Ihr auch von der badenden Schönen nicht gesehen. Nun Tunika und Hosen anziehen – fertig!

Vor der Burg angekommen, gleich nach links (hinter dem Palast) weitergehen! In einem Waldstück „operated" Ihr den Baum und den „ground". Mit einem Silberling bewaffnet, geht Ihr nun wieder nach Osten zurück zur Schänke. Dort liefert Ihr die Münze ab. Nun am Wächter vorbei („use pendant on guard") hinein in die Burg – und die Lanze nicht vergessen! Im Palast-Vorraum erfahrt Ihr nun einiges über die Spezial-Agenten TORIN und LANA. Nun wieder raus ins besagte Waldstück und mit der Lanze 'ne Kutte vom Ast geholt. Jetzt geht's den langen Weg zurück zum See. Dort füllt man die Plastik-Tüte mit Wasser. Mit Carracho zurück zur Burg, um nach Süden zu gehen. Dem Wolf das Wasser übers Fell kippen, damit der sich auflöst. Aber: Man beeile sich – die Tüte hat LÖCHER!



»Eine Zeitreise auf hohem Niveau!«



Nur mit voller Tüte läßt sich der Wolf abschütteln!

Nun gebe ich meine Feder ab an Bernd, der Euch den Rest der Geschichte erzählen wird (geht gleich weiter im Stile von „Der Name der Rose"). Genug habe ich eigentlich schon verraten. Mal sehen, wie Bernd das nun handhabt! Doch zunächst mein Gesamteindruck zu FUTURE WARS – TIME TRAVELLER:

Es handelt sich hier um ein ausgesprochen gut gelungenes Debüt-Album in Sachen Adventure für das Haus DELPHINE. *Sierra*-mäßig ist es aufgezogen, keine Frage. Die Atmosphäre ist sehr dicht, die Grafiken ausgezeichnet. Von den verschiedenen Sounds kann und muß man dasselbe konstatieren (Baudlot's Tracks wurden übrigens auch auf 'ner CD „verewigt"!). Die teilweise intelligenten und amüsanten Kommentare tragen sicherlich auch dazu bei, daß man viel, viel Freude an einem logisch aufgebauten Adventure hat. Übrigens: Jedes Teil, das man findet und aufnimmt, wird in einem der nächsten Räume auch Anwendung finden. Gut auch, daß man wichtige Sachen (wie zum Beispiel den Anhänger) nicht „aus Versehen" an eine nicht autorisierte Person abgeben kann. Obwohl die Icon-Auswahl nicht gerade berauschend viele Möglichkeiten bietet und keine Eingaben übers Keyboard getätigt werden können, glaube ich, daß der „Parser", wenn ich das CINEMATIQUE-System mal so nennen darf, ausreicht, um das Abenteuer zu lösen. Kurzum: Nicht viel Schnickschnack, geradlinig, logisch und atmosphärisch dicht. Ein Adventure, das allerdings für Anfänger vielleicht etwas zu hart ist.

Manfred Kleimann

Grafik	9
Sounds	11
Story	9
Atmosphäre	11
Preis/Leistung	10

Gut, ich – Bernd – lege gleich los mit des Adventures zweiter Hälfte. Nachdem wir das Problem mit dem Wolf gelöst haben, können wir ungehindert die Abtei betreten, die wir direkt vor uns sehen. Allerdings: Rein kommen wir ohne Schwierigkeiten, drinnen jedoch fängt der Ärger prompt wieder an. Eine dreiköpfige Gruppe von Mönchen wandelt im Uhrzeigersinn durch die große Eingangshalle. Kaum haben sie uns erspäht, da entpuppen sie sich auch schon als Crughons und machen uns und dem Adventure ein vorzeitiges Ende. Beim nächsten Versuch tauschen wir daher die Tunica gegen die Mönchsrobe, bevor wir wiederum die Abtei betreten. Solcherart gerüstet, mischen wir uns erneut unter das Mönchsvolk und folgen nunmehr der Dreiergruppe auf dem Fuß. Siehe da, es ist Ruhe, wir werden als einer der Ihren akzeptiert.

Drei Türen befinden sich rechts, links und an der hinteren Kopfwand. Zunächst widmen wir uns dem Abt, der uns bittet, ihm einen ordentlichen Drink zu besorgen. Also organisieren wir erst einmal ein Behältnis (Cup), gehen anschließend in den Weinkeller und füllen dort einen guten Schluck des Traubensafts ab. Nun eilen wir zurück zum Abt, der das Stöffchen auch sofort herunterkippt. Der Wein scheint ihm aber nicht sonderlich zu munden und noch weniger zu bekommen, denn er fällt um und ist von nun an tot. Das ist uns aber irgendwie ganz recht, denn jetzt können wir uns ungestört in seinem Gemach umsehen. Selbiges wird auch belohnt, denn wir finden hier eine Fernbedienung (Remote Control) und dazu eine Magnetkarte. Bei genauerer Betrachtung entdecken wir auf der Karte zwei Worte – **Bio Challenge** – und den Hinweis, daß uns dies an irgendetwas erinnere. Der Sinn für Humor, das zeigt sich an dieser Stelle deutlich, kann den DELPHINE-Programmierern nicht abgesprochen werden.

Nun verlassen wir des toten Abts gute Stube, spazieren erneut im Gänsemarsch hinter den Mönchen her und nehmen zum zweitenmal Kurs auf den Weinkeller. Dies jedoch nicht, um jetzt auch selbst einen zu bechern, sondern um der unteren Etage der Abtei zu entkommen. Hierbei erweist sich die Fernbedienung als äußerst nützlich, denn mit ihrer Hilfe öffnet sich flugs ein bis dahin verborgener Durchgang, der uns nach oben ins erste Stockwerk führt. Hier sieht nun plötzlich alles ganz anders aus: Statt Mief, Moder und Wänden aus grob behauenen Quadern erwarten uns Glas, Neon und Computer. Wir befinden uns in einer futuristischen Schaltzentrale, in der zwei Dinge unsere Aufmerksamkeit besonders erregen: Ein Großrechner in der Mitte des Raums und eine Art Glaskäfig, in dem eine hübsche Maid gefangengehalten wird. Aus Mitleid mit dem vermeintlich schwachen Geschlecht widmen wir uns zunächst dem Käfig, untersuchen ihn und entdecken einen Gasbehälter. Nächstenliebe macht sich also doch bezahlt! Nun aktivieren wir mittels der Magnetkarte den Computer, und – wer hätte es gedacht! – der gläserne Käfigdeckel löst sich in Luft auf und gibt das Mädel frei.

Sie tritt heraus, stellt sich als Lana alias Lo'Ann vor (Manfred hat diesen Namen wohl schon ins Spiel gebracht) und beamt uns gemeinsam in die große Schloßhalle. Hier treffen wir erneut auf Torin (mit bür-



Das ist sie nun – die Erde im 44. Jahrhundert!


Zeitung kaufen, zweimal die Maschine „fragen" und einsteigen

gerlichem Namen Lear Baley), und nach rührseliger Begrüßung zwischen Vater und Tochter erfahren wir weitere Einzelheiten über die Vorgänge, die die Welt erschüttern. Also, paßt auf, das Ganze hat sich so zugetragen: Die Crughons machen Stunk, das wißt Ihr schon. Dabei ist ihnen nichts heilig, auch nicht die vierte Dimension. Deshalb werden Lear Baley und Lo'Ann beauftragt, die Crughons durch Raum und Zeit zu verfolgen. Im 14. Jahrhundert angenommen, legen die beiden die echten Torin und Lana vorübergehend auf Eis und können nun unerkannt zu Werke gehen. Abschließend teilt uns Torin/Lear noch mit, daß er uns eigentlich um dieEcke bringen müßte, da wir nun zuviel wüßten. Das bricht ihm nun aber doch das Herz, und so schickt er uns mit seiner Tochter dahin zurück, wo sie hergekommen sind, in das Jahr 4315.
Nachdem wir unsere Mönchskutte gegen einen zeitgemäßen Dress getauscht haben, wird wieder gebeamt. Das geht diesmal aber ziemlich in die Hose, denn wir kommen zwar wohlbehalten an, Lo'Ann jedoch ist unterwegs irgendwo verlorengegangen. Der Schmerz darüber ist jedoch nicht von langer Dauer, und wir gehen gleich wieder an die Arbeit. Wir befinden uns vor einer Kulisse die jedem Weltuntergangsfilm alle Ehre machen würde. Trümmer, Schutt und Asche, das allen in düsteren Farben gezeichnet – eines der Bilder, bei dem sich die DELPHINE-Designer besondere Mühe gegeben haben. Nach wahrlich mühseligem Suchen werden wir hier fündig: Wir entdecken einen Schweißbrenner, den wir für den späteren Gebrauch natürlich sofort einsacken. Jetzt gehen wir weiter in den nächsten Raum, wo es genauso schlimm aussieht. Überall türmen sich bergeweise Müll und Gerümpel auf. Auf einem davon entdecken wir ein paar Sicherungen; ein anderer gibt, nachdem wir ihn beiseite geräumt haben, einen nach unten führenden Geheimgang frei.
Wir klettern hinab und finden uns in einer unterirdischen Kanalisation wieder. Nach einigem Umherirren entdecken wir an der Wand eine Leitung, darin eingelassen ein Ventil. Der Schneidbrenner fällt uns ein, und tatsächlich gelingt es uns, ihn mit Gas aufzufüllen. Als wir weitergehen, werden wir durch die Schreie einer Frau aufgeschreckt. Wir stürmen zu Hilfe und stellen fest, daß die Gute mitsamt ihrem Töchterchen von einer Bestie bedroht wird. Sie, die Bestie, lassen wir den Schneidbrenner schmekken, und sie haucht ihr Leben aus. Die junge Dame ist äußerst dankbar und – eine Hand wäscht die andere – öffnet uns einen weiteren Geheimgang.
Wir klettern die Leiter hinauf und stehen vor einer verschlossenen Tür, über der eine verschmutzte Videokamera angebracht ist. Nun kratzen wir mit der Lanze den Dreck vom Kameraobjektiv, und die Tür öffnet sich. Wir gelangen in eine U-Bahn-Station, an der Wand links neben uns hängt ein Zeitungsautomat.
Wir untersuchen ihn, finden eine Münze, werfen sie in den Schlitz, und nichts passiert. Nun das Ganze nochmal, und jetzt spuckt der Automat eine Zeitung aus. Mit selbiger bewaffnet, steigen wir in die U-Bahn, die uns zu einem Flughafengebäude befördert. Hier benutzen wir die nach Süden führende Treppe; unten hängt ein Sicherungskasten mit defekten Sicherungen. Ohne recht zu wissen warum, tauschen wir sie gegen unsere neuen Sicherungen aus und gehen wieder hinauf. Wir schleichen uns an der sich schminkenden Hostess und dem Oberticketabreißer vorbei und besteigen das Flugzeug.
Hier gibt's sofort wieder Zoff, denn wie aus dem Nichts tauchen plötzlich Crughons auf, die uns kurzerhand in den Knast verfrachten. Da wir ja aber nicht auf den Kopf gefallen sind, graben wir uns mit dem Schlüssel ein Loch in den Luftschacht an der hinteren Wand, stecken den Gasbehälter hinein und verschließen das Ganze wieder mit der Zeitung. Es tut einen Knall, und die Tür rechts neben uns öffnet sich. Wir eilen hindurch und sehen über den gesamten Raum verstreut die Leichen von fiesen Crughons liegen. Zeit zur Freude bleibt jedoch nicht, Zeit zum Handeln noch weniger, denn schon wieder werden wir verhaftet – diesmal jedoch von Sicherheitsbeamten. Wir werden vor ein Schnellgericht geführt, abgeurteilt und – fast – erschosssen. Fast deshalb, weil gerade rechtzeitig Lo'Ann den Plan betritt und uns errettet. Die Dokumente überdies räumen auch den letzten Zweifel an unserer Aufrichtigkeit aus.
Nun vertrauen wir uns Lo'Anns Obhut an, die uns in einen Nachbarraum führt. Hier läßt sie uns einen Hypnose-Schnellkurs angedeihen, und nun wissen wir alles, was man anno 4315 eben wissen sollte. Hiernach wird mal wieder gebeamt, was diesmal auch reibunglos vonstatten geht. Wir landen in einer Höhle, nehmen hier eine Laserkanone an uns und gehen weiter nach rechts. Wir befinden uns hier auf einem Felsvorsprung, einige Meter darunter steht ein Raumschiff, und darum tummeln sich jede Menge Crughons. Diese eröffnen sofort das Feuer und ballern los, was das Zeug hält. Was zu tun ist, ist klar – nämlich zurückschießen. Dies geschieht mittels der linken Maustaste; wichtig ist, vorrangig die Crughons aufs Korn zu nehmen, die mit dem roten Danger-Quadrat markiert sind. Allerdings gestaltet sich die Aufgabe äußerst schwierig, weswegen wir Euch an dieser Stelle bedauerlicherweise auch mit FUTURE WARS alleinlassen müssen.
Gern hätten wir Euch auch noch den vierten und letzten Teil des Adventures präsentiert, doch haben die DELPHINE-Boys uns, und Euch, eine schier unüberwindbare Hürde in den Weg gestellt.

Achtung!
Die ersten 15 Anrufer, die sich am 9. Januar 1990 ab 16.00 Uhr bei uns melden, erhalten eine Original-Golden-CD mit den Soundtracks von Future Wars-Time Travellers, komponiert von Jean Baudlot. Unsere Telefonnummer: 05651/30013!


Nur über knallharte Action gelangen wir ins Raumschiff

So bleibt mir nur noch, auch meine Meinung über das Spiel zum besten zu geben. Meine Gefühle sind nun, nachdem ich FUTURE WARS ein paar Stunden lang gemeinsam mit Manfred gespielt habe, zwiespaltig. Auf der einen Seite beschert das Programm dem Betrachter stellenweise hervorragende, detailliert gezeichnete Grafiken mit famoser Farbgebung und wahrhaft sensationelle Sounds. Was Jean Baudlot drauf hat, hat er schon bei *Bio Challenge* gezeigt, bei FUTURE WARS stellt er sein Können gar noch eindrucksvoller unter Beweis. Die Atmosphäre des Spiels ist dicht, die Spannung knistert, daran gibt es keinen Zweifel. Dies ist dem fesselnden Handlungsablauf zu verdanken wie auch dem Umstand, daß auch die aufregendsten Szenen immer wieder durch humorvolle Einlagen aufgelockert werden. So ist es dem User gestattet, gegensätzlichste Gefühle auszuleben – Angst und Freude, beinahe wie im richtigen Leben!

Doch zeigt das Programm auch unverkennbare Schwächen. Das stecknadelkopfgroße Pünktchen auf der Landkarte hat Manfred ja oben schon angesprochen, weitere vergleichbare Fehlleistungen treten auch während des nachfolgenden Spielgeschehens auf. Wenn ein Adventure nur mit Adleraugen respektive geputzten Brillengläsern zu lösen, ist, kann das nur Punktabzug bedeuten. Kommen wir zu dem, was man gemeinhin als Parser bezeichnet. Sechs Kommandos stehen zur Verfügung, von denen man eigentlich nur vier zum Handeln gebrauchen kann. Das mag genug sein, um ein Adventure zu lösen; mit Sicherheit aber reicht das nicht aus, um einen anspruchsvollen Adventure-Freund zufriedenzustellen. Etwas fragwürdig finde ich auch die Idee der Programmierer, actionbetonte Einlagen mit in das Spiel einzubauen. Im Falle derjenigen Szenen, bei denen es nur auf Schnelligkeit ankommt, kann man das noch angehen lassen; mit etwas Training, sprich: Neustarts, wird man hier irgendwann Erfolg haben.
Die Ballerszene vor dem vierten Teils hätte man sich jedoch besser sparen sollen. Schließlich hätte DELPHINE bedenken müssen, daß wahrscheinlich die meisten Adventure-Fans im Umgang mit Maus beziehungsweise Tastatur (PC-Version) nicht geübt sind. Wer also nicht über den nötigen nervösen Zeigefinger verfügt, wird das Ende des Spiels vermutlich **nie** zu sehen bekommen. Haltet Euch das vor Augen, bevor Ihr das Spiel kauft! Insgesamt also kann ich Manfreds Meinung, was die Hitsternvergabe anbelangt, nicht teilen. Hier meine Bewertung:

Bernd Zimmermann

Grafik	9
Sounds	12
Atmosphäre	9
Spielspaß	7
Preis/Leistung	8

IM BLICKPUNKT

LOGOTRON- »VECTRAL«

Programm: Resolution 101, **System:** Atari ST (angeschaut), Amiga, PC, **Preis:** noch keine Angabe, **Hersteller:** Astralsoft für Logotron, Cambridge, England, **Muster von:** Logotron, England, **Anmerkung:** Demo-Version; Endprodukt erst Ende März zu erwarten.

Nach dem großen *Archipelagos*- Trip, dem Ausflug in das „Reich der ausgefüllten Vektor-Grafik-Action", setzt **LOGOTRON** abermals auf dieses erfolgreiche Prinzip und geht mit **RESOLUTION 101** „vectral" zur Sache!

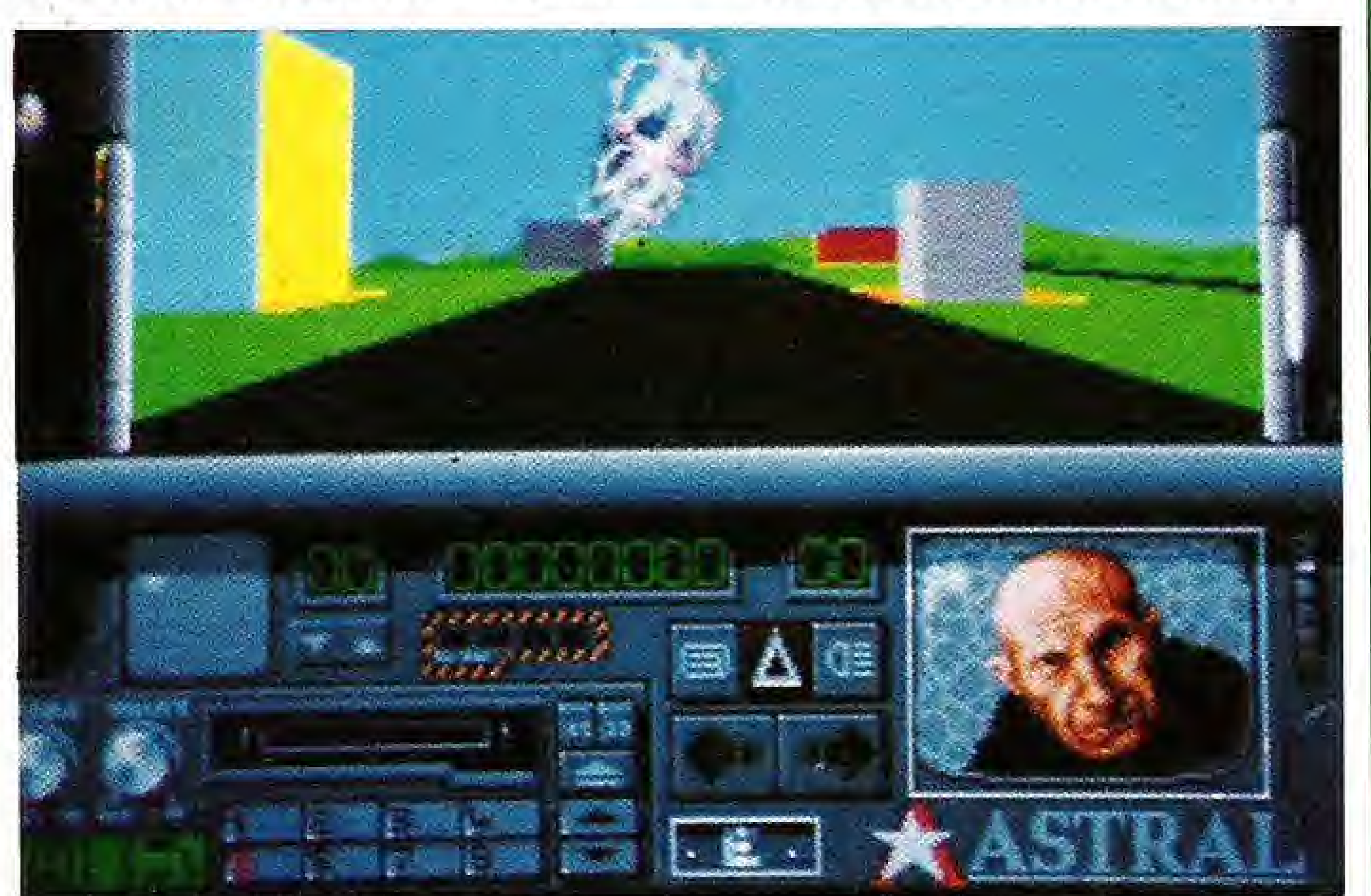
Mir lag das erste spielbare Demo auf dem ST vor, das von **Astral Software** für das Cambridger Haus produziert wurde und noch weiterentwickelt wird. Nicht, daß ich Euch einen mords Appetithappen vorwerfen will, nein, mir geht es lediglich darum aufzuzeigen, daß das Game bereits in der Rohfassung eine Besprechung wert ist. Man sollte aber stets im Auge behalten, daß dieses wirklich technisch bemerkenswerte Game erst im Frühjahr erhältlich sein wird. Also, bitte nicht bei ASM, ARIOLASOFT oder LOGOTRON anrufen!

Nun zu den Features: Wir befinden uns auf einer Planetenoberfläche, um vectral-3D feindliche Einheiten aufzuspüren. Die Geschwindigkeit wird per Maus reguliert und per Bordinstrument angezeigt. Die gesamte Steuerung erfolgt ebenfalls über die Maus.

Das Layout der Landschaft erinnert stark an *Archipelagos*, allerdings ist das Scrolling noch um einiges „schärfer", geschmeidiger. Verschiedene Gebäude gilt es abzusuchen, denn der Feind lauert überall. Zum Zwecke der Verteidigung verfügt man über bestimmte Bordwaffen, die sehr effektiv sind (oder zu sein scheinen – iss' ja noch ein Demo!): Zum einen haben wir hier Zielsuchraketen, „normales" Bodenfeuer (gewaltig!) und ein Maschinengewehr. Man kann sich die Waffen aussuchen, indem man die F-Tasten 1, 2 und 3 betätigt.

RESOLUTION 101 ist eine gelungene Kombination aus *Archipelagos* und *Damocles*. Das Scrolling ist, wie gesagt, außerordentlich sauber; die ausgefüllten „Vectrals" detailgenau. So gibt's nur noch eine Empfehlung: „Pump up the Jam" („Hau rein in den Gelee")!

MANFRED KLEIMANN



Erste Eindrücke vom brandneuen Projekt RESOLUTION 101, das LOGOTRON gerade in der Mache hat.


POWER DRIFT
Startplatz 1!
Bahn frei, Activision startet durch: Jetzt kommt POWDER DRIFT. In Lizenz von SEGA® bietet diese Version des Arcadespieles alle, aber auch alle Vorzüge eines rasanten Autorennspieles. Auf 27 verschiedenen Rennbahnen kann man sich auch ohne Führerschein austoben. Schneestürme, Wüstenlandschaft, Schlammlöcher, Nachtfahrten sind nur eine der Konditionen, die das Gewinnen wirklich schwer machen. Programmiert von dem Team, das „SUPER HANG ON" kreierte, ist dieses Spiel schon jetzt in Grafik und Rasanz ein Gewinner. Auch für Euch. Natürlich für C 64 Cass./Disk, CPC Cass./Disk, Atari ST und Amiga.


START
AMIGA SCREEN SHOTS SHOWN
ACTIVISION
SEGA

Programm: Hero's Quest I – So You Want to be a Hero, **System:** IBM & Kompatible, **Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Sierra On-Line, **Muster von:** Peksoft, München.

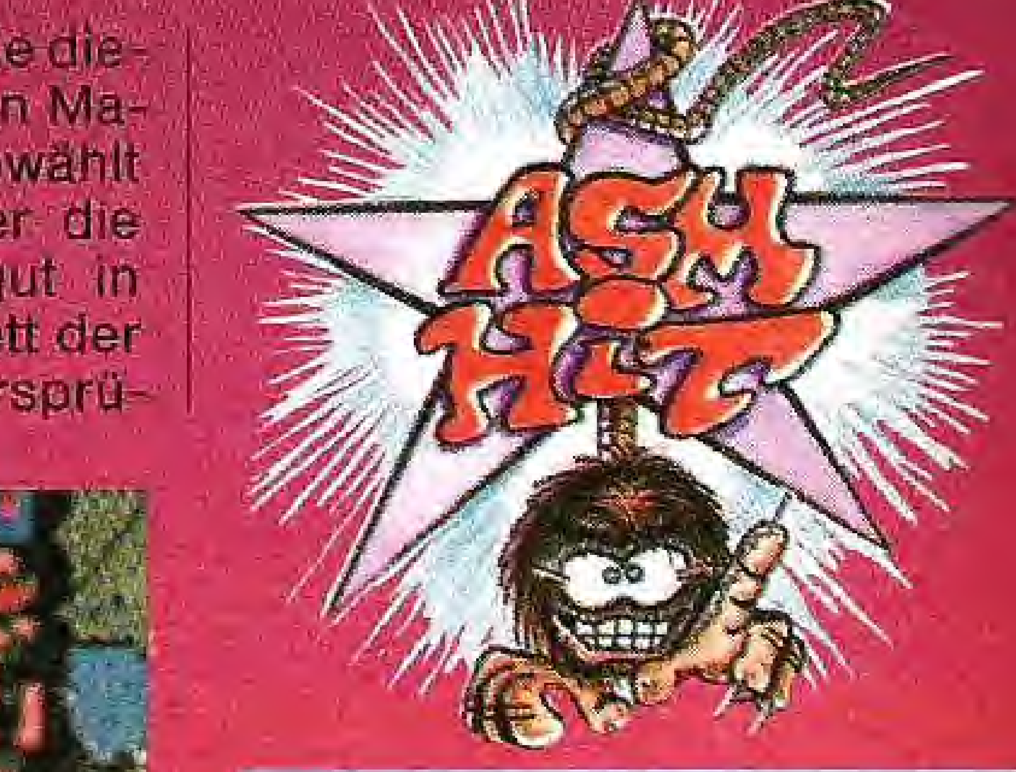
BANANENSTARK

In Sachen Adventuresoft haben sich die Jungs von **SIERRA ON-LINE** gerade in letzter Zeit als äußerst produktiv erwiesen. Neben den zahlreichen Fortsetzungen mittlerweile schon legendärer Serien à la *LEISURE SUIT LARRY* oder *THE KING'S QUEST* konnte das gemeine Compu-Volk auch eine Reihe von einmaligen Adventure-Produkten bestaunen, welche ebenfalls durch ihre ausgefallenen Spielideen und die hervorragenden Grafiken bestechen konnten. Selbstverständlich versteht sich die eifrige Softwareschmiede aus dem sonnigen Kalifornien auch auf Gleichberechtigung. Bestes Beispiel hierfür dürfte wohl der mehr als nur gelungene Einstand von *LORI COLE* sein, deren **HERO'S QUEST I – SO YOU WANT TO BE A HERO** schon jetzt zu einer neuen Erfolgsserie zu avancieren scheint.
Die Grafschaft von Spielburg wurde nach Jahren des Friedens und der Glückseligkeit von schwarzen Mächten heimgesucht, die durch den vor nichts zu zurückschreckenden Menschenfresser Baba Yaga angeführt werden. Das einst so ruhige Klima dieser schlummernden und verträumten Landschaft wandelte sich so sehr schnell. Insbesondere, nachdem die Kinder des Grafen von Spielburg auf mysteriöse Weise verschwanden, breitete sich die Angst innerhalb der Bevölkerung immer weiter aus. Weitere Vorfälle in dem waldreichen Gebiet sorgten ebenfalls für eine ständig zunehmende Massenhysterie, die sich durch die Flucht zahlreicher Bewohner aus diesem verwunschenen Fleckchen Land bemerkbar macht. Nach dem bewährten Motto „Neue Helden braucht das Land" unternahm besagter Graf von Spielburg einen letzten verzweifelten Versuch, sein Territorium vor dem Zerfall zu retten, indem er euch als potentielle Abenteurer für den „letzten" Kampf anheuerte...

Soweit ein kleiner Auszug aus der fesselnden Spielstory zu dem neuen Reißer von SIERRA ON-LINE. Mit HERO'S QUEST I kann der amerikanische Erfolgshersteller erneut eine Art Premiere feiern, denn erstmals wurde in einem SIERRA-Adventure echte Rollenspiel-Elemente eingebunden, was meines Erachtens auch die ungeheure Faszination dieses Games ausmacht. Gleich zu Spielbeginn kann der Spieler also erst einmal „einige Minuten" darauf verwenden, seinen ganz persönlichen Charakter für das spätere Adventurevergnügen zu kreieren. Eine erste schwere Entscheidung müßt ihr schon bei der Wahl der Spielfigur treffen, die die Form eines Kämpfers, eines Magiers oder die eines Diebes annehmen kann. Doch auch die nun folgende Verteilung von Energieeinheiten auf die bekannten Sparten (Ausdauer, Intelligenz etc.) sollte wohl bedacht sein, will man nicht z.B. schon nach der ersten halben Stunde an einem „Zwischenmonster" aufgrund fehlender Kraft scheitern.
Daneben hat die Programmiererin von HERO'S QUEST allerdings auch voll auf die bei SIERRA mittlerweile standardisierten Adventure-Elemente gesetzt, so daß sich das Endprodukt auf den ersten Blick zwar als eine eher gewagte, sehr bald jedoch als eine äußerst aufregende Kombination zweier „Spielgattungen" erweist. Zu Beginn des Spieles findet sich der Spieler in der verträumten Stadt Spielburg wieder, die er nun aufs Genaueste untersuchen sollte. Empfehlenswert ist ein Gang in das Zunfthaus der Abenteurer, wo ihr erste geldbringende Aufträge ausspähen könnt. Des weiteren solltet ihr auch versuchen, euren Recken mit einer einigermaßen passablen Ausrüstung (gibt's im Adventurer-Shop) zu versehen. Für alle diejenigen, welche sich einen Magier als Charakter ausgewählt haben, ergibt sich ferner die Möglichkeit, in einem gut in Szene gesetzten „Kabinett der Magie" nützliche Zaubersprüche zu erlernen, für ein gutes Stück Geld versteht sich. Auch sonst bietet die Stadt einiges für den eifrigen Adventure-Freak. Das Rätsel mit der alten Frau, welche in ihrem Schaukelstuhl ruhig vor sich hinschlummert, oder die mysteriöse Kneipe stellen schon die ersten kleinen Problemchen dar. Quasi gleich nach dem Aufbruch aus der sicheren Stadt kommen dagegen die Rollenspiel-Cracks unter euch zum Zuge. Schließlich finden sich in dem „labyrinthartig angelegten" Wald eine Menge dunkler Gestalten und Monster, bei denen kämpferische Qualitäten bewiesen werden müssen. Doch ich möchte jetzt nur noch verraten, daß es 500 Punkte zu erreichen gilt, bevor das Quest vollständig gelöst ist. Weitere Tips würden nur die Spielfreude verderben. Die Art Zweiteilung zwischen Adventure und Rollenspiel kommt auch bei der technischen Ausgestaltung deutlich zur Geltung. Glaubt man zu Beginn noch, daß es sich bei HERO'S QUEST I um ein Adventure der herkömmlichen Art handelt, so wird man spätestens bei der ersten Begegnung mit einem zähnefletschenden Monster eines besseren belehrt. Bei Kampfszenen blendet das Programm nämlich in einen ganz neuen Modus um, in dem Ihr gewissermaßen „Mann gegen Mann" Eurem Gegner gegenübersteht. Per Joystick, Maus oder Tastatur gilt es nun, den Widersacher möglichst ohne eigene Kraftverluste niederzuringen. Für einen Sieg winken eine Menge Experience Points, wogegen Ihr bei einer Niederlage meist neu anfangen müßt.
Bei der Bewertung von Grafik, Sound (leider etwas spärlich), Handhabung und Motivation verweise ich Euch kurzerhand auf irgendeinen anderen Test eines Games von SIERRA ON-LINE. Die Leute können einfach anfassen, was sie wollen, es kommt eigentlich immer etwas Hervorragendes heraus, das an technischen Finessen und Spielfreude nur so strotzt. So auch bei HERO'S QUEST I, einem exzellenten Gemisch aus Adventure und Rollenspiel.

Torsten Blum





»HERO's QUEST – ein weiterer Knüller aus der Sierra – Adventure-Reihe!«

Grafik	**10**
Vokabular	**7**
Story	**10**
Atmosphäre	**11**
Preis/Leistung	**10**



SAMURAI™

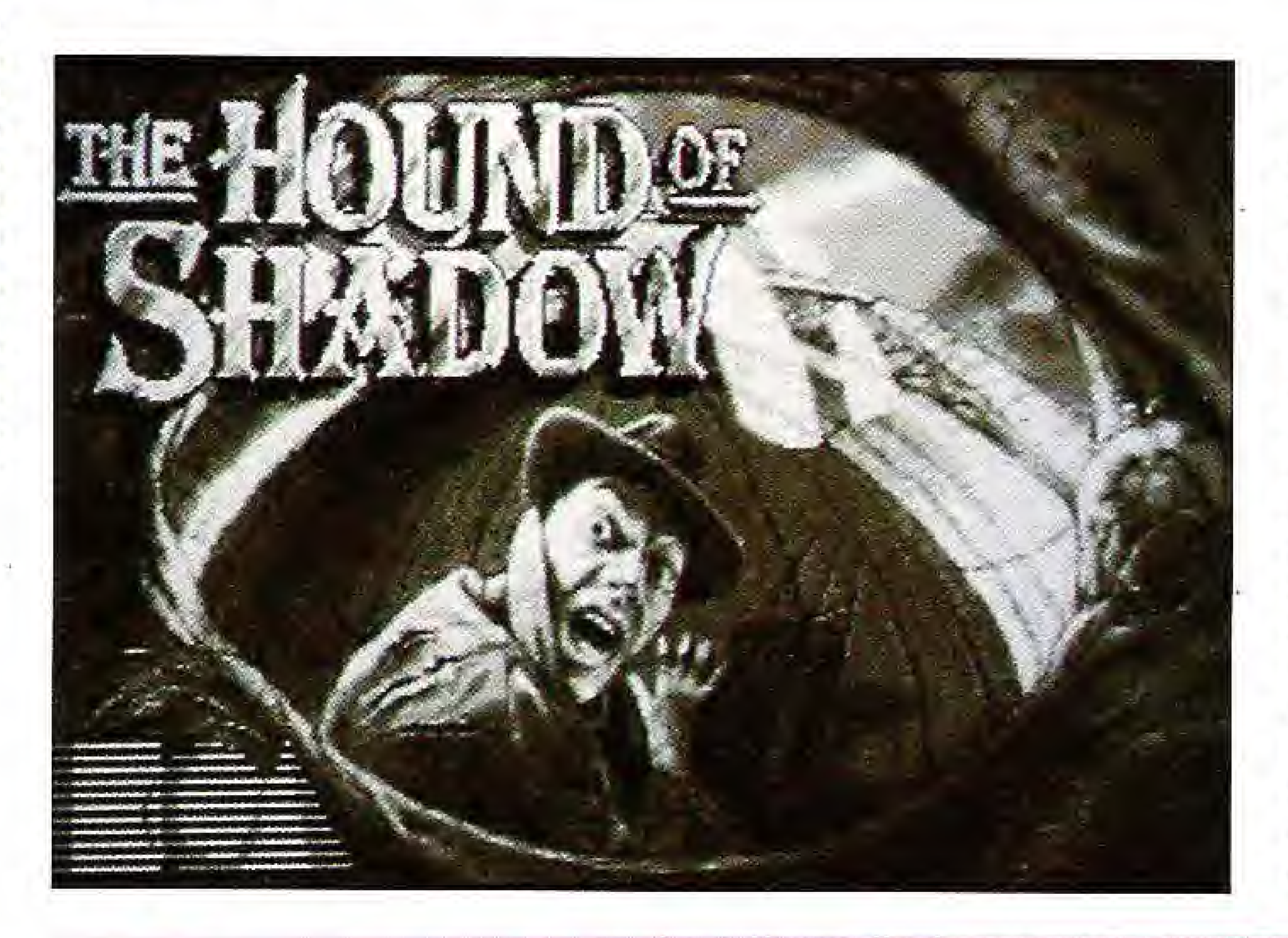
Der Ort des Geschehens: das Japan des 16. Jahrhunderts. S sind ein Samurai, ein Kämpfe der für seine Ehre lebt. Und diese Ehre gilt es bei unzählig Gelegenheiten zu verteidigen . . oder zu verlieren. Bis hinau zum letzten Ziel: ein Shogun werden, Herrscher über ein geeinigtes Japan, ein Preis, d dem größten aller Samurai vorbehalten ist.

Action, Abenteuer, historisch Atmosphäre: Samurai setzt eine Tradition fort, die MicroProse so erfolgreich mit Pirates begründete.

Erhältlich für IBM PC und Kompatible.

MICRO PROS
SIMULATION • SOFTWARE

Wiesbadener Str. 89 6503
Mainz-Kastel



che, die wiederum in zahlreiche Unterbereiche eingeteilt sind. Je nach getätigter Wahl hat der eigene Charakter in seinen Spezialgebieten handfeste Vorteile, wogegen er in anderen Bereichen äußerst schlecht abschneidet. In Folge gilt es nun, einige Portiönchen Kraft auf die schwach ausgeprägten Fähigkeiten zu verteilen, so daß man später mit ruhigem Gewissen den unterschiedlichsten Problemen entgegentreten kann. Beispielsweise sind Lateinkenntnisse unabdingbar, will man entsprechende Dokumente lesen, wobei aber auch das Bluffen gelernt sein sollte, schließlich erreicht man oft nur durch Tricks den Zugang zu



»HOUNDS OF SHADOW – langer Spielspaß, knallharte Rätsel. DAS Rollenspiel-Adventure!«

OKKULTISMUS PUR – HOUNDS OF SHADOW

Programm: The Hounds of Shadow, **System:** Atari ST (nur Farbe), **Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller und Muster von:** Electronic Arts, England.

Großbritannien, Anfang der Zwanziger Jahre. Ähnlich den anderen europäischen Ländern befindet sich auch der britische Inselstaat gerade auf einer Art Erholungstrip von den schrecklichen Folgen des Ersten Weltkrieges. In dieser Zeit zeigen sich die sozialen Gegensätze von reich und arm besonders deutlich, besonders erschreckend. Kein Wunder, daß derartig aufgewühlte Zeiten einen sehr guten Nährboden für Okkultismus und spirituelle Handlungen innerhalb der sogenannten High-Society bieten, ein Vorgang, den man in zivilisierten Breitengraden gar nicht mehr für möglich gehalten hätte.
Soweit zum „geschichtlichen" Hintergrund von **THE HOUNDS OF SHADOW**, dem neuen Programm aus dem Hause **ELECTRONIC ARTS**. Dieses Adventure mit Rollenspiel-Charakter wurde mit Hilfe des *Timeline Computer Role-gaming System* erstellt, was schon auf gewisse Qualitäten hindeuten mag. Die Jungs vom englischen Hersteller griffen jedenfalls bei ihrem neuesten Projekt eine Story des fast schon sagenumwobenen *H.P. Lovecraft* auf. Kennern der mystischen Szene wird dieser Mann sicherlich als ein Autor bekannt sein, der diesem Metier besonders zugeneigt war. Eines seiner ersten Bücher namens *The Call of Cthulhu* bildete den Grundstoff für dieses an Strategieelementen reiche Spiel.

Bevor der Spieler nun aber voll in das Adventurevergnügen einsteigen kann, haben die Programmautoren erst einmal den „Schweiß" gesetzt. Zu Beginn muß man sich nämlich einer äußerst langwierigen, aber keinesfalls langweiligen Prozedur unterziehen, in der der eigene Charakter für das folgende Spiel zusammengebastelt werden kann. Nach der Wahl des Geschlechtes und der Nationalität (britisch oder amerikanisch) stehen einem insgesamt sechs verschiedene Grundtypen, vom Reporter angefangen bis zum wahren Aristokraten, zur Verfügung. Selbstverständlich weisen alle diese Charaktere unterschiedlichste Eigenschaften auf, die später während des Spieles über „Sieg oder Niederlage" entscheiden können.
THE HOUNDS OF SHADOW gliedert die Fähigkeiten einer Person in sieben grobe Berei-

derartigen Dokumenten. Wenn die Erstellung der eigenen Spielfigur einem auch viel Zeit und Überlegungen abverlangt, so wurde die Eingabe an sich äußerst komfortabel gestaltet. Neben der schönen Grafik, bestehend aus vielen schön gezeichneten Sinnbildern und Auswahlscreens, kann der Spieler noch eine nahezu perfekte Steuerung mit Maus, „Schiebereglern" und Menüs bestaunen und schließlich voll ausnutzen.
Nach dieser einzigen Hürde (abgesehen von dem bewährten Sicherheitsschutz während des Programmes) steht nun dem „Adventure'n" nichts mehr im Wege. In der Praxis erweist sich THE HOUNDS OF SHADOW als ein aus verschiedenen Szenarien bestehendes Text-Adventure, gespickt mit zahlreichen Grafiken. Alle Episoden dieses Spieles drehen sich um Mord, simple Rache


Die Wilden Zwanziger auf dem Atari ST

oder andere Verbrechen, welche im direkten Zusammenhang mit spiritistischen Sitzungen, okkulten Seancen stehen. Als eifriger Detektiv im ausklingenden viktorianischen London hat man nun logischerweise die Aufgabe, die zum Teil harten Nüsse zu knacken. Aufgrund der verschiedenen Fähigkeiten, die der eigene Charakter besitzen kann, ergibt sich eigentlich bei ein und demselben Szenario jeweils eine ganz persönliche Strategie, die das weitere Vorgehen bestimmen sollte. Gerade in diesem Punkt liegt meines Erachtens der große Reiz von THE HOUNDS OF SHADOW, denn der Spielablauf erweist sich ständig als innovativ, reich an neuen Elementen.
Anstatt des schlappen Parsers hätten die Programmierer vielleicht eher auf eine durchdachte Icon-Steuerung bauen sollen, wie sie sie ja im Charakter-Erstellungsteil erfolgreich angewendet haben. Äußerst gut kommen allerdings die Rollenspiel-Elemente mit dem Parser zum Tragen, kann der Spieler doch aktiv mit den ihm umgebenden Personen kommunizieren, sie oft nach der eigenen Pfeife tanzen lassen. Der restliche Befehlsumfang kommt allerdings nicht über den eines mittelprächtigen Zweiwort-Parser hinaus. Lediglich Befehle wie GO Ort oder REDESCRIBE zur genauen Beschreibung des momentanen Platzes machen in dieser Hinsicht eine rühmliche Ausnahme. Trotz aller Kargheit dürften sich bei der Handhabung von THE HOUNDS OF SHADOW allerdings keinerlei Probleme ergeben. Schon nach einer kurzen

Eingewöhnungsphase war ich jedenfalls „mittendrin" im Adventurevergnügen.
Die schon oben angesprochene grafische Bebilderung an einigen markanten Orten und Plätzen während des Spieles würde ich als schlichtweg enttäuschend bezeichnen. Die Bilder wirken allesamt etwas seicht, da einfach zu wenig an Details geboten wird. Ein Rätsel wird mir wohl immer bleiben, warum die Programmierer keine Monochrome-Version auf die Reihe gebracht haben, wo doch sowieso nur S/W-Grafiken Verwendung finden.
Bei Konkurrenzprogrammen ist dies jedenfalls längst zum Standard geworden. Die recht gute Bewertung der Grafik hängt einzig und allein mit der brillanten Gestaltung des Charakter-Editors zusammen. THE HOUNDS OF SHADOW von ELECTRONIC ARTS dürfte wohl für alle diejenigen von Euch interessant sein, die auf Adventures gepaart mit Rollenspiel- und Strategieelementen stehen.

Aufgrund der unzähligen Möglichkeiten, die sich durch die verschiedenen Charaktere ergeben, dürfte langer Spielspaß, gute Englischkenntnisse vorausgesetzt, garantiert sein. Die knallharten Rätsel tun da ihr übriges. *Torsten Blum*

Grafik	8
Vokabular	8
Story	10
Atmosphäre	11
Preis/Leistung	10

VON BANANEN, TRABBIS UND ÜBERHAUPT

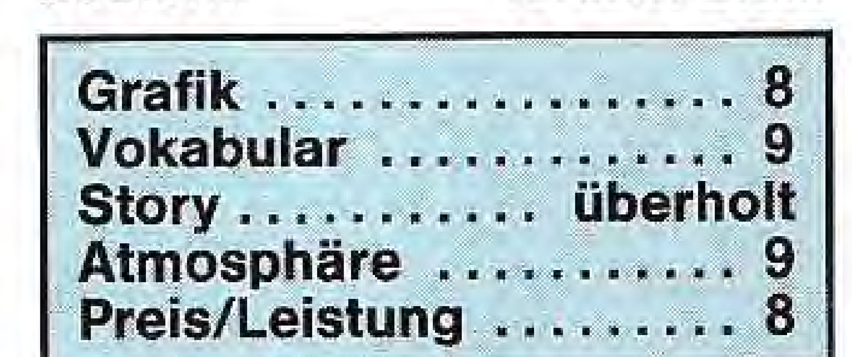
Programm: The Third Courier, **System:** IBM & Kompatible (ab CGA aufwärts), **Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Accolade, USA, **Muster von:** Ariolasoft, Rietberg.

Keine Angst, in diesem Bericht möchte ich nicht schon wieder das ewige Gerede und Diskussionsgehabe über „die Bewohner aus dem Deutschland von nebenan" aufgreifen, auch wenn das Thema des neuen Spieles vom Hersteller **ACCOLADE** sehr dazu reizen würde. Bei **THE THIRD COURIER**, so der klangvolle Name dieses Strategieadventures, wurde jedenfalls das amerikanische Softwarehaus von der derzeit sehr in Schwung geratenen Geschichte förmlich überrollt, was man aber diesmal weiß Gott nicht dem manchmal etwas „schwach" ausgeprägten Geschichtsbewußtsein der Amerikaner ankreiden darf, sondern vielmehr den gewohnt langen Vorlaufzeiten einer solchen Softwareproduktion.
In dem Game wird der Spieler in die Rolle eines CIA-Agenten mit Sitz Berlin (West) versetzt, der noch während der Phase des sogenannten „Kalten Krieges" sein Unwesen treiben darf, ein Stadium, das die beiden Blöcke heutzutage schon abgeschüttelt haben dürften. An einem fiktiven 9. November 1984 wurden, um nun endlich zur eigentlichen Spielstory zu kommen, drei Kuriere des amerikanischen Geheimdienstes mit streng geheimen Dokumenten für den Strategiegipfel der NATO in Brüssel abgefangen. Zwei der drei Geheimnisträger konnten nur noch ermordet aufgefunden werden, wogegen vom dritten noch immer jede Spur fehlt. Erste handfeste Vermutungen deuten jedoch darauf hin, daß er sich in einem geheimen Versteck innerhalb Berlins in den Händen des sowjetischen Geheimdienstes KGB befinden könnte. Die äußerst heikle Aufgabe, die sich nun dem Spieler in der „damals" noch geteilten Metropole stellt, bedarf wohl keiner weiteren Worte meinerseits.
Auf den ersten Blick scheint THE THIRD COURIER bekannten Adventures dieser Art zu ähneln, insbesondere wenn man den eigentlichen Spielaufbau zu einem Vergleich heranzieht. Allerdings wird man dann auch bald feststellen, daß sich hinter diesem neuen ACCOLADE-Produkt wesentlich mehr verbirgt, als es zu Beginn den Anschein haben mag, womit ich natürlich keinesfalls etwaige Qualitäten vergleichbarer Programme in Frage stellen möchte. Wenn man denn erst einmal die einfach zu meisternde Installationssequenz hinter sich gebracht hat, kann der Spieler auch sogleich in das pure Spielvergnügen einsteigen, wo einen zuerst die Erstellung des eigenen Agenten erwartet. Neben simplen Optionen wie dem Geschlecht lassen sich ferner noch zahlreiche, weitere Vorgaben an den eigenen Charakter machen, die im späteren Spiel indirekte Folgen auf den Handlungsablauf haben können, wie auch direkte Auswirkungen auf die Stärken und Schwächen des eigenen Spions.
Die Aktionsvielfalt bei THE THIRD COURIER dürfte so einige Programme dieses Genres in den Schatten stellen, schließlich gibt's so ziemlich alles, was das Agentenherz begehrt. Angefangen mit den üblichen Bewegungs- und Aktionsbefehlen reicht die Palette über Abhörwanzen und andere unbedingt benötigte Finessen bis zu einem ganzen Arsenal an Waffen, das den von Bond-Streifen her bekannten in „nichts" (naja!) nachstehen dürfte. Unerwähnt soll auch nicht die Möglichkeit bleiben, per Computer wichtige Informationen aus den Datennetzen des CIA zu ziehen, gerade weil diese Chose mit einem kleinen Haken verbunden ist, womit ich auf den echt perversen „Sicherheitsschiebeschutz" anspiele. Als „Verfechter" derartiger Schutzmaßnahmen verschrien, bin ich mit Sicherheit schon einiges gewöhnt, aber dieses Schieberätsel stellt meines Erachtens aufgrund der schlechten Machart so ziemlich alles Bisherige in den Schatten (glücklicherweise nur einmal pro Spiel).
In der Anfangsphase sieht sich der Spieler der Aufgabe ausgesetzt, erste Kontakte zu Verbindungsmännern zu knüpfen, die einem gleichsam den Weg zu dem gesuchten Mann ebnen, wie auch einen glattweg in eine tödliche Falle locken können. Wenn Ihr nun die ersten Anfangsbarrieren gemeistert haben solltet (dauert schon eine gewisse Zeit), dürft Ihr Euch sogleich auf die nächsten harten Nüsse freuen, aber soviel will ich gar nicht verraten. Jedenfalls geht's in beiden Teilen Berlins hoch her, wodurch der Spielspaß eigentlich auf längere Zeit garantiert sein dürfte. Laßt Euch einfach überraschen!



(Foto: EGA)

Die technische Aufmachung von THE THIRD COURIER wußte meines Erachtens voll zu überzeugen. Schließlich fiel gerade der Bereich der Handhabung bzw. Steuerung exzellent aus. Bei diesem Spiel würde ich sogar der hervorragend gelösten Tastatursteuerung den Vorzug vor der ebenso brillanten Maus- bzw. Joysticksteuerung geben, da sich mit dieser einfach schneller agieren läßt. Aber auch das Konzept, daß nur momentan ausführbare Befehle erreicht werden können, trug sehr zu meinem sehr positiven Eindruck bei. Etwas seicht, wenn auch nicht all zu anspruchslos zog sich die grafische Aufmachung aus der Affäre. Obwohl der IBM-Rechner schon einige Register ziehen muß, hätte man sich gerade von ACCOLADE eine abwechslungsreichere Grafik gewünscht. Der Spielfluß erleidet deswegen selbstverständlich keinen Abbruch. Sieht man dann noch von den ewig anstehenden Diskjockeyspielereien ab, so gibt es von technischer Seite kaum etwas zu kritisieren. Mein Gesamteindruck vom neuen ACCOLADE-Machwerk war dementsprechend gut. Freunde dieses Genres, die auf anspruchsvolle Strategie-Adventure-Zwitter stehen, sind mit THE THIRD COURIER jedenfalls bestens bedient. *Torsten Blum*



Grafik	8
Vokabular	9
Story	überholt
Atmosphäre	9
Preis/Leistung	8



Vor dem Rechner mußt Du stehen, damit Du das Spiel speichern, laden oder abbrechen kannst.

0 SPANNUNG, VIEL PREIS!

Programm: Time, **System:** Amiga, Atari ST, **Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Empire Software, England, **Muster von:** Ariolasoft.

TIME heißt ein neues Adventure, das der Feder der **EMPIRE**-Programmierer entsprang. Das Geschehen spielt im Jahre 2047 auf einem die Erde umkreisenden Satelliten, genannt Historisat. Eines schönen Tages erschüttert die Nachricht von einer bevorstehenden Androideninvasion den Frieden dieser bis dahin heilen Welt. Damit kommt der Spieler zum Zuge, der – wie sollte es anders sein? – die Aufgabe hat, Welt, Frieden und Menschen vor den Robotern zu retten. Hierzu müssen mittels Zeitmaschinen, die sich hier und da auf dem Satelliten finden, Reisen zu fünf Schauplätzen in der Vergangenheit angetreten werden. Hier sollen der Reihe nach fünf berühmte Persönlichkeiten besucht werden, die Rat gegen die Invasion wissen: Merlin, Florence Nightingale, Leonardo da Vinci, Julius Caesar und Confucius.
Das Spiel ist vollständig Icongesteuert. Die obere Leiste dient der Kontrolle der Spielfigur mit Icons für die gemäßigte beziehungsweise schnelle Bewegung nach links und rechts oder auch schrittweises Vorangehen. Ferner kann man hier unseren Helden, Hunter mit Namen, sich nach vorn oder nach hinten drehen lassen. So steht man ihm entweder Auge in Auge gegenüber, oder er dreht uns das Hinterteil zu. Am unteren Rand befindet sich eine weitere Menüleiste mit insgesamt sieben Icons. Diese sind: Auge (untersuchen), Hand/Pfeil nach unten (ablegen), Hand/Pfeil nach oben (aufnehmen), Mund (sprechen), Hand (benutzen) und Hand/Pfeil nach rechts (jemandem etwas geben). Das letzte Icon dient zum Erschließen neuer Räume (Näheres hierzu später). In der unteren Bildschirmhälfte befinden sich zuguterletzt noch vier Inventory-Windows, was uns gleichzeitig zeigt, daß nicht mehr als vier Gegenstände auf einmal mitgeführt werden können.
Das Grafikfenster nimmt etwa ein Drittel des gesamten Screens ein, was nicht allzuviel ist, noch zumal die Grafiken einen eher bescheidenen Eindruck hinterlassen. Ein weiterer schwerwiegender Nachteil ist, daß man die Gegenstände im Inventory nicht untersuchen kann. So bleibt häufiges Rätselraten nicht erspart, wenn man versucht herauszubekommen, was man gerade aufgenommen hat.
Nun ein paar erste Tips zu TIME. Man beginnt das Spiel in einem der Räume des Satelliten. Hier findet man einen Hammer, mit dessen Hilfe ein Glaskästchen eingeschlagen werden kann, das an einer Wand im Nachbarraum rechts neben der Rezeption hängt. Um interessante Gegenstände nicht zu übersehen, sollte man ständig das Auge-Icon beobachten. Ist das Auge geschlossen, befindet sich nichts in der Nähe, was man aufnehmen könnte. Öffnet es sich, so steht man direkt vor einem Objekt. Nachdem man den Glaskasten eingeschlagen hat, ertönt ein Alarmsignal. Dieses lenkt vorübergehend den Kurator ab, der den Weg zum Direktor versperrt. Zu diesem aber muß man kommen, um ein Tikket für die U-Bahn sowie wichtige Informationen zu erhalten. Hat man dieses in Empfang genommen, so begibt man sich schnellstens nach links zur U-Bahn, palavert noch etwas mit der jungen Dame an der Rezeption und nimmt unterwegs folgende Gegenstände mit: Eine Pille, die man am besten wohl gleich schluckt, das Foto eines Schiffs und eine Magnetkarte (die auch ein Ausweis sein kann; aus oben genanntem Grund ist dies kaum zu erkennen).
Mit der U-Bahn fährt man zunächst nach Seaworld, steigt dort aus (nach links gehen) und läßt sich von der jungen Dame einen Gummifisch geben. Nun geht es zurück zur U-Bahn und mit ihr zum Park. Dort gelangt man zu Delaney's Haus. Gibt man Delaney's Frau den Fisch, so wird man eingelassen, wechselt ein paar Worte mit Delaney und unternimmt eine Zeitreise in die Zukunft. Hier trifft man auf den Kurator, inzwischen stark gealtert, der den Code für Reisen mit der Zeitmaschine rausrückt: 04210503. Anschließend findet man sich in Delaney's Haus wieder und schlägt erneut den Weg gen U-Bahn ein. Man fährt zurück zur Base und schaut sich nun erneut auf dem Satelliten um. Nun noch ein paar Worte zum Tür-Symbol. Mit seiner Hilfe können neue Räume begangen werden. Hierzu stellt man die Spielfigur neben den Rand eines Raums, dorthin, wo sich die in drei Felder unterteilten Quadrate befinden. Klickt man nun das Türsymbol an, so blinkt eines der drei Felder, womit sich nun auch das Aussehen des Nachbarraums geändert hat.
Kommen wir zum Schluß: TIME ist ein Adventure, das zur Zeit vielleicht zu den uninteressantesten Spielen seiner Art gehört. Keine Spur von Spannung. Nichts, was die Anschaffung des Programms für teures Geld lohnen würde. So befürchte ich, daß ich einer derjenigen Leute bin, die sich am längsten mit diesem Spiel beschäftigt haben – die Programmierer einmal ausgenommen. Denn ich wage zu bezweifeln, daß sich allzuviele Freiwillige finden, dich sich für mehr als eine halbe Stunde an dieses Programm heransetzen.

Bernd Zimmermann

Grafik	**7**
Vokabular	**Icons**
Story	**8**
Atmosphäre	**3**
Preis/Leistung	**2**



Und ewig lockt das Weib . . .

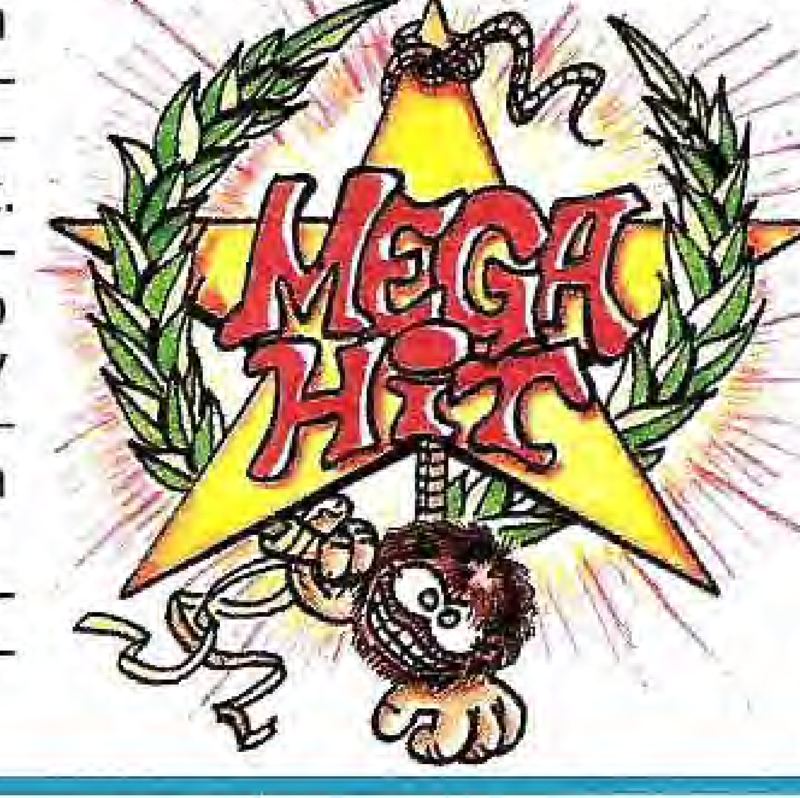


LARRY III – ein Spiel für Voyeure – mit Sicherheit!

Programm: Leisure Suit Larry 3: Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals, **System:** IBM XT/AT (und Kompatible) mit mind 8 MHz, 512 KByte RAM, 3.5" oder 5.25" Laufwerk (getestet); Festplatte und Maus/Joystick empfehlenswert; Grafikunterstützung für: Hercules monochrom, CGA (2 oder 4 Farben), MCGA, EGA/VGA (16 Farben); Soundunterstützung für: PC intern (getestet), AdLib (getestet), Tandy 1000/SL/TL, IBM Music Feature Card, Yamaha FB-01 FM, Creative Music System/Game Blaster, Casiotone MT 540, Casiotone CT-460, Casio CSM-1 Sound Module, Roland MT-32/MT-100/LAPC-1/CM-32L/CM-64; Atari ST, Amiga, **Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Sierra On-Line, Kalifornien, USA, **Muster von:** Peksoft, München.

Das Ende einer glücklichen Ehe . . . *Fotos (3): PC*

Wer den Werdegang der Firma **SIERRA** seit den Tagen von *Mystery House* verfolgt hat, wird eine erstaunliche Entwicklung feststellen können: Aus einem kleinen Familienunternehmen in den Pioniertagen der Computerspiele wurde eine riesige Softwarefirma, ein Garant für erstklassige Abenteuerspiele und ein Vorreiter für innovative, anspruchsvolle Computerunterhaltung. Dem ganz besonderen Reiz von SIERRA-Adventures konnte sich nicht einmal Apple-Entwickler **Steven Wozniak** entziehen, schickte er doch vom Krankenbett aus ein Dankesschreiben an SIERRA für viele vergnügliche Stunden. Mittlerweile haben die Verkaufszahlen der diversen Serien sechsstellige Höhen erreicht, und ein Ende ist nicht abzusehen. Ob *Police Quest*, *Space Quest*, *Kings Quest* oder *Leisure Suit Larry* - SIERRA hat es bisher immer verstanden, jede Folge dieser Serien immer wieder mit neuen Ideen anzureichen, die die Spieler am Bildschirm fesseln. Und ein ganz besonderer Liebling der Fans erlebt nun sein neuestes, verrücktes, absurdes Abenteuer. Er ist der Antiheld schlechthin, ein (Frauen-)Liebhaber ohnegleichen und der größte Loser seit Donald Duck. Er ist wieder da: Larry Laffer! In **LEISURE SUIT LARRY III – PASSIONATE PATTI IN PURSUIT OF THE PULSATING PECTORALS** wird Larry von seinem (genialen?) Erfinder **Al Lowe** in das wohl haarsträubendste Abenteuer geschickt, das sich je ein Spiele-Designer ausgedacht hat. Und dabei beginnt alles so idyllisch: Larry konnte im zweiten Teil den machtgierigen Doktor Nonookee von der Insel Nontoonyt vertreiben und lebt nun in Friede, Freude, Eierkuchen mit Kalalau, der Tochter des Inselchefs, in einer komfortablen Villa. Man sollte meinen, dies sei das Paradies für einen Müßiggänger wie Larry, doch schon nach kurzer Zeit brauen sich wieder die dunklen Wolken des Unheils über dem Kopf unseres Helden zusammen.



Nicht genug damit, daß sich Nontoonyt mittlerweile in ein zugebautes Touristenzentrum verwandelt hat, nein, Larry wird sogar von seiner „treuen" Ehefrau aus dem Haus geschmissen – wegen einer anderen Frau! Larry ist frustriert, aber nicht ohne Hoffnung, und so entschließt er sich, wieder den „Leisure Suit" anzuziehen, der ihn berühmt gemacht hat. Die Verwandlung in den alten Larry ist der eines Supermannes würdig: Larry geht in ein kleines Waldstück und läßt eine versteckte Telefonzelle aus dem Boden fahren, in der er sich umzieht! Danach geht er zu seinem Arbeitsplatz, denn Larry ist – dank seinem Schwiegervater – Vizepräsident der „Native Inc.". Doch auch hier erwartet ihn nichts Gutes: Der Boss benutzt ihn als Bowlingkugel, Larry ist gefeuert.

Bis zu diesem Punkt vollziehen sich übrigens alle Handlungen fast ohne Zutun des Spielers. In einem Vorspann wird die Entwicklung der Insel grafisch und textlich erklärt. In der ersten Phase des Spiels vollziehen sich dann viele Handlungen automatisch, oder das Programm weist dem Spieler mit einer leuchtenden Hand den richtigen Weg. So wird man auf das Adventure perfekt eingestimmt, denn die Texte sowie die Grafik und Animation sind vom Feinsten und mit viel Witz versehen. Logisch, daß sich SIERRA auch bei LARRY III wieder auf das hauseigene Gamesystem verläßt, an dem man ein SIERRA-Adventure sofort erkennen kann. Zu jedem Ort gibt es eine Grafik, die den gesamten Bildschirm benutzt und in der die Spielfigur per Maus, Joystick oder Tastatur gesteuert werden kann. Wenn nötig, gibt das Programm von sich aus einige Erklärungen durch Einblendung eines Textfensters. Im Regelfall sieht es jedoch so aus, daß der Spieler durch einfachen Tastendruck seine Handlungen im dann erscheindenen Eingabefenster tätigen kann. Die entsprechenden Reaktionen werden dann ebenfalls in einem oder mehreren Textfenstern angezeigt. Jeder erkennbare Gegenstand auf dem Screen kann und sollte **unbedingt** untersucht werden, denn auch bei LARRY III liegt der Teufel im Detail. Zudem ist es ein aboluter Genuß, die einzelnen Beschreibungen durchzulesen, in denen der Spieler auch versteckte Tips bekommt.

»*LARRY III ist Unterhaltung in seiner besten Form – ohne Kompromisse!*«

Über der Grafik befindet sich noch eine Menüleiste mit verschiedenen Pull-Down-Menüs, mit denen alle organisatorischen Fragen während des Spiels abgewickelt werden.

weiter auf Seite 112



. . . und der Anfang einer vielversprechenden Beziehung



Soft Express

Direktversand M. Preil • Postfach 2070 • 5407 Boppard
Bestell-Tel.: 0 67 42 / 6 02 33 • Bestell-Fax: 0 67 42 / 67 54

Amiga

Titel	Preis
American Dreams	80,-
A.P.B.	60,-
Asterix II	79,-
Batman	79,-
Chinese Karate	60,-
Clown-O-Mania	60,-
Cosmo Ranger	65,-
Darius	80,-
Emmanuelle	60,-
Die Fugger	54,-
Kreuz Ass	39,-
Legend of Djel	60,-
Lizenz zum Töten	55,-
Mark II Soundsystem	79,-
Minos	60,-
North & South	79,-
Operation Neptun	72,-
Ooze (New Version)	79,-
Pictionary	85,-
Purple Saturn Day	70,-
Quest for Time-Bird	79,-
Safari Guns	60,-
Sim City	89,-
Soccer Manager Plus	49,-
Star Wars Comp	80,-
Superquintett	69,-
Table Tennis	65,-
Teenage Queen	60,-
The Story So Far III	60,-
Thrill Time Plat. II	60,-
Toobin	60,-
Triple X	60,-
Trival Pursuit	60,-
Trival Pursuit II	60,-
Xybots	60,-
Vindex	79,-
Hostages	39,-
Skidoo	64,-
European Space Sim.	95,-
Oliver	84,-
Future Wars	84,-
Hart Driving	69,-
Rings of Medusa	79,-
Cabal	84,-
F29	84,-
Operation Thurderbolt	79,-
Untouchables	79,-
Chase H.Q.	84,-
Drakken	94,-
Sidom	84,-
Tom + Jerry II	84,-
Kingdoms of England	80,-

Atari ST

Titel	Preis
Batman	74,-
American Dreams	79,-
A.P.B.	59,-
Asterix II	79,-
Operation Neptune	74,-
Dragon Spirit	59,-
Emmanuelle	59,-
Die Fugger	55,-
Garfield Winters Tail	59,-
Hard Drivin	65,-
Hostages	75,-
Iron Tracker	59,-
Legend of Djel	59,-
Leonardo	54,-
Lizenz zum Töten	59,-
Light Force	79,-
Murder in Venice	75,-
North & South	79,-
Picionary	84,-
Purple Saturn Day	72,-
Quest For Time-Bird	79,-
Safari Guns	64,-
Skidoo	64,-
Star Wars Comp.	84,-
Superquintett	69,-
Table Tennis	59,-
Teenage Queen II	65,-
The Story So Far III	60,-
Thrill Time Plat. II	60,-
Tim & Struppi	60,-
Toobin	60,-
Trivial Pursuit II	59,-
Typhoon Thompson	59,-
Xybots	59,-
European Space Sim.	95,-
Sim City	84,-
Drakkhen	89,-
Cabal	64,-
F29	89,-
Operation Thunderbolt	69,-
Chase H.Q.	64,-
Untouchables	64,-
Future Wars	84,-
Tom + Jerry II	84,-
Chinese Karate	59,-

C64 Diskette

Titel	Preis
A.P.B.	40,-
Batman	44,-
Die Fugger	39,-
Dragon Spirit	39,-
First Strike	39,-
Hostages	44,-
007 Lizenz zum Töten	44,-
"No"	44,-
Pictionary	59,-
Spitting Image	44,-
Star Wars Comp.	55,-
Superquintett	50,-
Superski	44,-
Supertrux	44,-
The Story So Far II	44,-
Thrill Time Gold I	39,-
Thrill Time Platinum	49,-
Trivial Pursuit II	59,-
Xybots	44,-
100 % Dynamite	55,-
Beach Volley	39,-
Untouchables	49,-
Operation Thunderbolt	49,-
Chase H.Q.	49,-
Toobin	44,-
Hard Driving	44,-
Sim City	49,-
Bobo	49,-
Tintin	49,-
Superstar Soccer	24,-
The Camp	49,-
Tom + Jerry	45,-
North Sea Inferno	34,-

C64 Kassette

Titel	Preis
A.P.B.	30,-
Batman	34,-
Die Fugger	29,-
Dragon Spirit	30,-
First Strike	30,-
Hostages	30,-
007 Lizenz zum Töten	29,-
Pictionary	44,-
Star Wars Comp.	40,-
Superquintett	35,-
Superski	30,-
Supertrux	30,-
Trivial Pursuit II	44,-
The Story So Far II	40,-
Thrill Time Gold I	30,-
Thrill Time Platinum	34,-
Xybots	29,-
100 % Dynamit (Compil.)	45,-
North Sea Inferno	29,-

IBM PC/AT

Titel	Preis
African Raiders 3.5"/5.25"	59,-
Americ. Dreams 3.5"/5.25"	84,-
A.P.B. 3.5"/5.25"	84,-
Asterix II 3.5"/5.25"	80,-
Billiard 3.5" # 5.25"	74,-
Emanuelle 3.5" # 5.25"	59,-
Lizenz zum T. 3.5" # 5.25"	79,-
Macad. Bump. 3.5" # 5.25"	74,-
Mortville Manor 3.5"/5.25"	79,-
Murd. In Venice 3.5"/5.25"	79,-
Ooze (N.V.) 3.5"/5.25"	79,-
Operation Neptun 3.5"	74,-
Paperboy 3.5"/5.25"	79,-
Pictionary 3.5"/5.25"	84,-
Purple Sat. Day 3.5"/5.25"	74,-
Quest T. Bird 3.5"/5.25"	79,-
Safari Guns 3.5"/5.25"	59,-
Sim City 3.5"/5.25"	94,-
Skidoo 3.5"/5.25"	59,-
Teen. Queen 3.5" # 5.25"	64,-
Superski 3.5"/5.25"	64,-
Capt. Blood 3.5" # 5.25"	39,-
Oliver 3.5", 5.25",	84,-
Europ. Space Sim. 3.5"/5.25"	124,-
Toobin 3.5"/5.25"	84,-
Drachen v. Lars 3.5"/5.25"	84,-
Blue Angels 3.5"/5.25"	84,-
Hard Driving 3.5"/5.25"	84,-
Dragon Spirit 3.5"/5.25"	84,-
Drakkhen 3.5"/5.25"	94,-
No Exit 3.5"/5.25"	64,-
Fun Box 3.5"/5.25"	79,-

3 PC Spiele Special auch für Hercules. Alle PC-Spiele CGA/EGA/VGA lauffähig, mit # auch HERCULES tauglich.

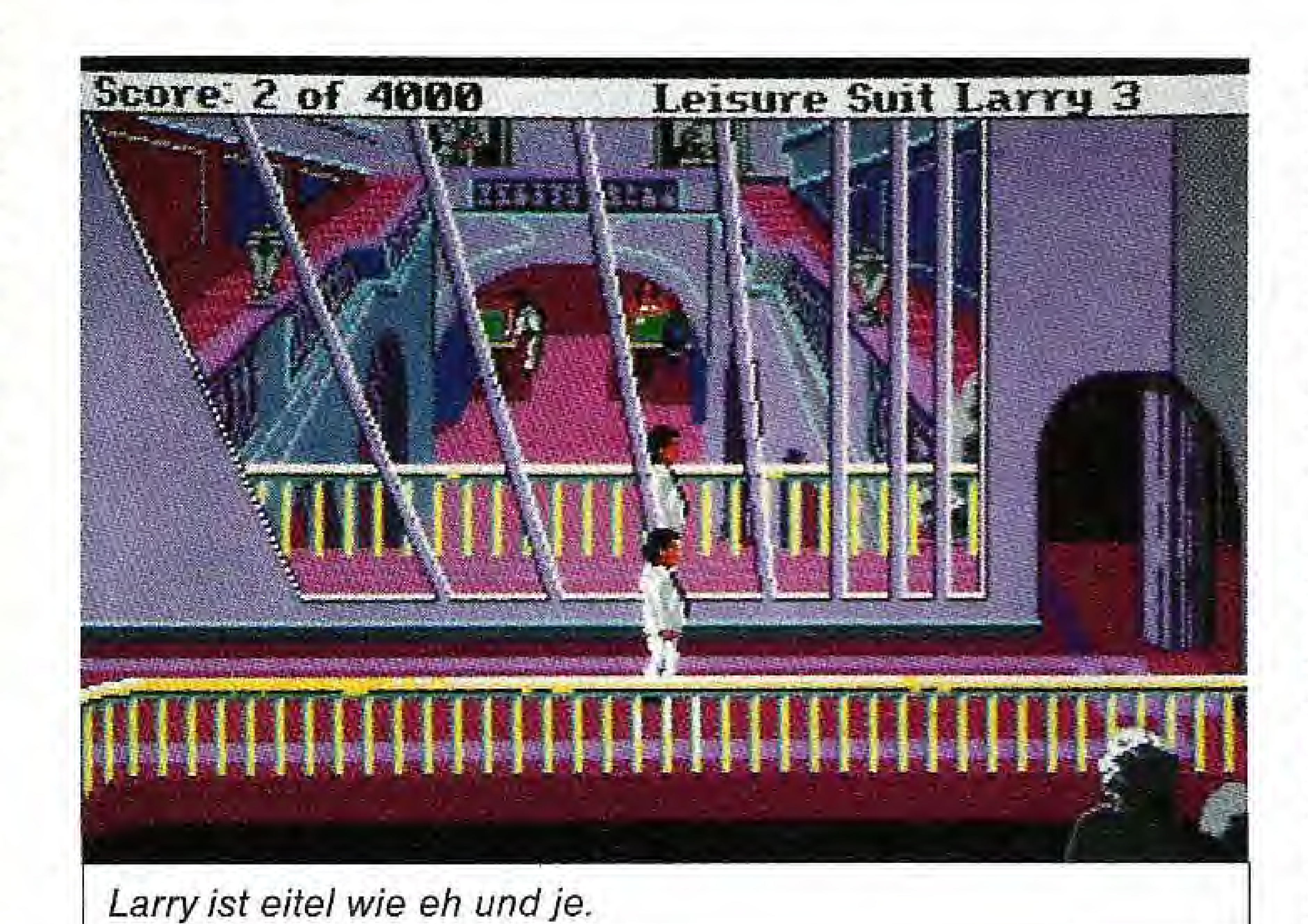
Gratis: 1 Spiele-Farbposter bei jeder Bestellung!

Alle Preise inkl. MWSt. zuzüglich NN.-Versandkosten. Liste für 5,00 DM Schutzgebühr erhältlich. Bestellschein noch heute absenden (auf Postkarte geklebt o. im Kuvert.)

Bestellschein Bitte liefern Sie mir per Nachnahme ...

Name:		Disk.	Cass.
Straße:			
PLZ/Ort:			
Telefon:			
Alter:			
Computersystem:			

Datum .... Unterschrift ....



Larry ist eitel wie eh und je.

Hier können Spielstände gespeichert oder geladen, die Spielzeit angegeben oder das Spiel pausiert werden. Zusätzlich befindet sich in dieser Leiste noch die Score-Anzeige, denn SIERRA-Adventures belohnen erfolgreiches Handeln mit Punkten (je nach Wichtigkeit und Auswirkung der spielerischen Glanztaten). Da LARRY III so umfangreich geworden ist wie niemals zuvor, wird der Spieler nicht nur mit acht 5.25"- und vier 3.5"-Disketten erdrückt, sondern auch noch mit sage und schreibe 4000 zu erreichenden Punkten. Keine Bange, die volle Punktzahl ist zur Lösung des Spieles nicht notwendig, zudem gibt es einige Sequenzen, in denen Euch die Punkte nur so um die Ohren fliegen. Wer gar nicht weiterkommt, kann sich auch des beigelegten Nontoonyt-Führers bedienen, der den Einstieg mit einem kleinen Lösungsweg erleichtert. Jedoch sollten auch diejenigen, die diese „First-Steps"-Hilfe nicht brauchen, diesen Führer aufmerksam lesen. Zum einen wegen der tollen Gags, zum anderen wegen der vielen Hinweise, Ortsangaben, Telefon- und Codenummern, die während des Spiels gebraucht werden.

So ist Larry z.B. auf die Ticketnummern angewiesen, die der Portier des Casino-Showrooms haben möchte und die als Touristen-Freikarten in dem Inselführer angegeben werden. Doch schon hierbei gibt's Überraschungen: Der Portier ist mit der *richtigen* Ticketnummer zwar einverstanden, doch hält er die Hand auf (grafisch wunderschön gemacht) und verlangt zusätzlich Geld. Aber woher nehmen? Des Rätsels Lösung: Am (verschmutzten) Strand der Downtown von Nontoonyt liegt die schöne Tawni in der Sonne. Larry sollte sich nicht sofort mit ihr einlassen, sondern zunächst nochmal bei seinem ehemaligen Eigenheim vorbeischauen, bzw. in dessen Briefkasten. In der Post befindet sich nämlich nunmehr eine Kreditkarte, die noch von großem Nutzen sein wird. Mit dem Plastikgeld in der Tasche geht's nun zurück zum Strand. Ein kleiner Small-Talk mit Tawni sowie ein tiefer Blick in die Augen der Lady stimmen sie freundlich. Als kleines Gastgeschenk überreicht man nun die Kreditkarte. Tawni bedankt sich artig – mit einem Schäferstündchen. Wir wollen nicht näher auf diese Eskapade eingehen, doch es sei gesagt, daß Al Lowe bei Larry III vor nichts zurückschreckt und dem Spieler in dieser und einigen anderen Szenen bis zu zweiminütige Shows mit derbem Witz und jeweils einem Super-Knalleffekt liefert, die uns zu wahren Lachanfällen veranlaßten! Doch weiter: Tawni hinterläßt Larry ein Messer, das dieser an den Stufen des Casinos schärfen kann. Mit dem scharfen Messer kann an anderer Stelle Gras geschnitten und dann zu einer Eingeborenenhose gewebt werden. Ebenfalls mit dem Messer wird das Stückchen Holz, daß in dem Wald **manchmal** (!) zu finden ist, zu einer „Erotischen Skulptur" geschnitzt. Larry kann nun diese Skulptur, mit den Grasshorts als „Eingeborener" verkleidet, an Tawni verkaufen. Mit dem Geld ist dann der Weg frei für die Show im Casino.

Dieser kleine Einblick („klein" deshalb, weil diese Lösungshilfe höchstens fünf Prozent des Spieles ausmacht) zeigt, wie sehr der Spieler bei Larry III auf eine gute Kombinationsgabe und detailliertes Vorgehen angewiesen ist. Jeder Ort sollte bis ins kleinste untersucht werden, denn nur dann gibt's vom Programm ab und an mal eine wichtige Andeutung. Einige Orte müssen auch öfter besucht werden, weil bestimmte Gegenstände erst später auftauchen. Tja, und dann sind da noch die vielen Fallen, die häufiges Abspeichern empfehlenswert machen.

Al Lowe hat LARRY III hervorragend konzeptioniert und ein Spiel mit atemberaubend viel Abwechslung und Gags produziert. Gleich auf der Verpakkung bekommt man einen Vorgeschmack auf das zentrale Spielgeschehen, denn nach Al Lowes Willen soll Larry von lüsternen Amazonen in den Urwald verschleppt werden, aus dem ihn seine alte Freundin Patti befreien muß, wobei der Spieler dann **erstmals** in einem SIERRA-Adventure einen Rollentausch vornimmt und Patti durch den Urwald jagt. Ebenfalls ein Novum: Al Lowe himself taucht in bester Hitchcock-Manier gleich zweimal im Spiel auf! Und da sich der schüttere Lowe scheinbar völlig mit seinen schlüpfrigen Spielen identifiziert, trifft man ihn in einer Kneipe wie auch auf dem stillen Örtchen.



Das Startbild – mit einer wirklich tollen Aussicht!

Moralapostel und Vertreter der reinen Sexualhygiene sollten LARRY III nicht unbedingt in die Hand nehmen, denn der Humor in Text und Grafik ist deftig wie nie zuvor.

LARRY III überrascht mit immer neuen „horizontalen" Ausfällen, ohne dabei jedoch jemals pornographisch zu werden. Über die Frage, ob manche Gags vielleicht nicht doch unter die Gürtellinie gehen und jenseits des „guten Geschmacks" liegen, kann man diskutieren. Ich finde aber, daß LARRY III nichts anderes ist als hervorragend gemachte Unterhaltung – und zwar gerade deshalb, weil bei diesem Spiel einfach alles ohne Gnade veräppelt wird.

SIERRA warnt zudem schon im Vorspann vor etwaigen „Schockeffekten" und versucht durch ein kleines Fragenquiz, das Alter des Spielers und damit die „Qualität" der Texte zu bestimmen. Was jedoch zählt, sind die spielerischen Qualitäten, die LARRY III letztendlich vorzeigen kann. Das Adventure ist komplex und äußerst knifflig, gut kombinierte Aktionen werden mit tollen Einlagen belohnt, alle Spielfiguren werden liebevoll ironisch charakterisiert – ein gefundenes Fressen für Adventurefans.

Die Handlung birgt unzählige Überraschungen und Kehrtwendungen – ein Garant für langanhaltende Motivation. Zwar gibt es nach wie vor (wie bei allen SIERRA-Games) das programmtechnische Manko, denn der Spielablauf wird schon bei zwei bewegten Sprites quälend langsam (und das auf einem AT!), doch LARRY III brilliert durch eine Vielzahl von guten EGA-Grafiken und dezenten, passenden Melodien für die Soundkartenbesitzer.

LARRY III ist Unterhaltung in seiner besten Form – ohne Kompromisse. LARRY III ist definitiv das beste Adventure für all die, die von Zwergen, Monstern oder Robotern die Nase voll haben. LARRY III ist voller Ironie, Witz, Charme und deftigem Humor. LARRY III wird mich noch für Wochen an den PC fesseln. LARRY III ist ein **MEGAHIT**!

MICHAEL SUCK

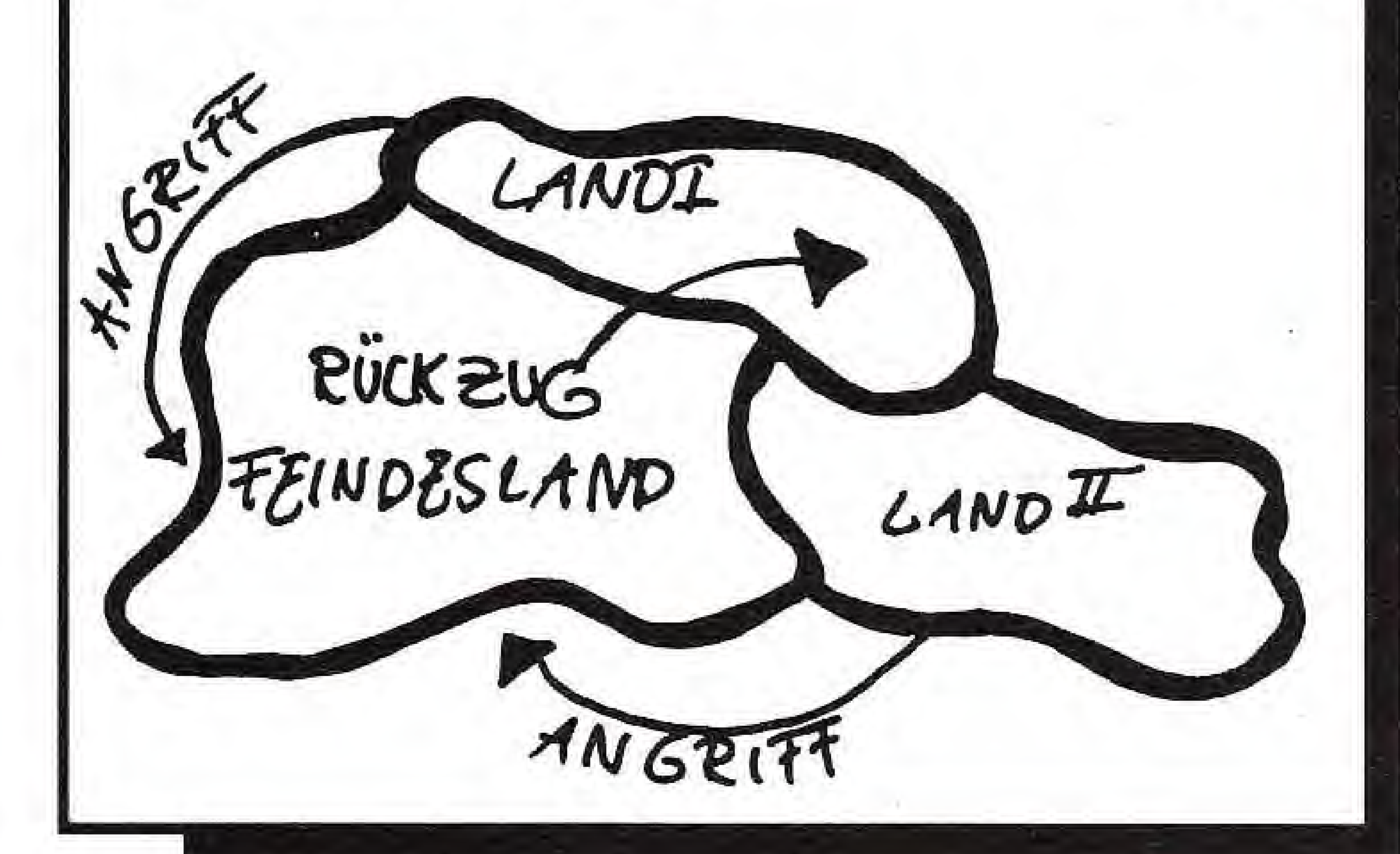
Grafik (EGA)	**10**
Sound (PC intern/AdLib)	**6/10**
Vokabular	**10**
Story	**11**
Atmosphäre	**12**
Preis/Leistung	**11**

SECRET SERVICE

Nur Mut, nur Mut, auch wenn dieses Jahrzehnt bald zuende ist, muß man den Kopf nicht hängen lassen. Ich persönlich habe mir schon eine hübsche Party arrangiert, auf der es nicht zu schlecht abgehen wird. Trotzdem sei vor dem übermäßigen Genuß von Alkohol und vor allem Zigaretten gewarnt – Eure Mütter werden es Euch danken, und nicht zuletzt auch Euer Kopf. Aber Quark, Ihr seid ja nicht so. Bis Mitternacht wird schon vor der Glotze gesessen, dann gehen die Raketen hoch, und danach geht's in die Kiste, ist mir doch vollkommen klar. Ähm, naja, ganz nebenbei bemerkt hab' ich vergessen, was ich eigentlich schreiben wollte . . . Wie Ihr sicher gemerkt haben werdet, ist das Layout im Secret Service ein wenig verändert (schon seit der letzten Ausgabe), und ich muß voller Stolz sagen, daß dies auf meinem Mist gewachsen ist – also keine Klagen, bitteschön! Für alle, die was schicken wollen, seien es Tips, Geldgeschenke oder abgefahrene Autoreifen, haben wir hier unsere Adresse: ASM, Secret Service, Postfach 870, 3440 Eschwege. Tja, der Papagei ist tot. Hm, na dann muß ich ihn wohl umtauschen. So, und jetzt ist auch fast wieder Feierabend und Wochenende und ich will nachhause, und all die anderen wollen das auch und es sind noch elf Minuten und ... Ihr dürft nun endlich den Secret Service lesen. Tschüß

Bei den beiden **KINGDOMS OF ENGLAND** lehrt man mit einer ausgeklügelten Taktik den Feinden das Fürchten. Auf diese gewitzte Art und Weise kann man beliebig viele Armeen verdoppeln (?). Einzige Bedingung: Man muß zwei Länder und zwei Armeen haben. Man sieht sich die Skizze an und postiert eine schwache Armee auf Land I. Die zu verdoppelnde starke Armee setzt man auf Land II. Nun greift man mit beiden Armeen (wichtig!) von Land I und Land II (nicht mit beiden zusammen von nur einem Land aus!) das Feindesland an. Sobald erscheint, wer wieviele Leute, wieviele FPTS etc. hat, die Taste auf dem Keyboard drücken. Nun kann man sich zurückziehen. Man klickt also *Yes* an. Nun erscheint die Frage nach der Provinz, in welche man sich zurückziehen möchte. Man klicke die Provinz an, von der aus man mit der schwachen Armee angegriffen hat (in unserem Fall Land I). In der nächsten Runde stellt man fest, daß auf Land I die starke Armee plus die schwache Armee steht, aber auf Land II immer noch die starke. Dies kann man beliebig oft wiederholen und so den Computer oder einen menschlichen Gegner matt setzen.

Harald Abel



Wir cheaten erstmal bei **CORO-BOP** (...) auf dem Amiga rum. Man gehe in den Pausenmode und tippe *BEST KEPT SECRET* mitsamt allen Spaces und so ein.
Und der ST kommt zumindest hier kurz zu seinem Recht. Wenn man **FORGOTTEN WORLDS** besitzt, muß man es nur ins Laufwerk hauen und kurz warten. Wenn der Titelscreen erscheint, hält man die *Shift*-Taste und gibt *ARC ein. Nun läßt man Shift* wieder los und drückt auf *Help*, um das Spiel zu starten. Im Spiel kann man nun *S* drücken, um gleich in den *Shop* zu kommen und *N* für den nächsten Level. *Codemaster from Mars*

Ein Modul und einen C-64 braucht man, um die folgenden Pokes anwenden zu können. **TEST DRIVE II:** POKE 25875,165 (trotzdem nicht mit der Polizei kollidieren!); **LAST NINJA II:** POKE 37456,173; **PACMANIA:** POKE28520,165; *Axxis*

Das Geldproblem bei **TAI-PAN** ist gelöst: Nachdem man das Geld (?) erhalten hat, sollte man ins Restaurant gehen, sich kein (!) Essen bestellen und danach am Glücksspiel teilnehmen. Man wettet sooft man will $10.000 auf den Stein, der einen Gewinn von 25:1 abwirft. Beim sechsten oder siebten Versuch sollte der Stein gewinnen, und man kann einen hübschen Haufen Geld einstreichen. *Asterix*

Und wieder C-64. Ein paar **GEMINI WING**-Passworte stehen zur Verfügung: *MR. WIMPY, CLASSICS, WHIZZKID, GUNSHOTS, DOODGUYZ, D.GIBSON. Spaces* waren leider nicht auszumachen. *Marc Eggenberger*

Und **NEWZEALAND STORY**: In Runde 2.3 muß man an der Stelle, an der die Monster mit den Luftballons auftauchen, ein paarmal an die Wand schießen. Es öffnet sich ein Schacht, durch den man ans Levelende gelangt. *Ulf Brandt*

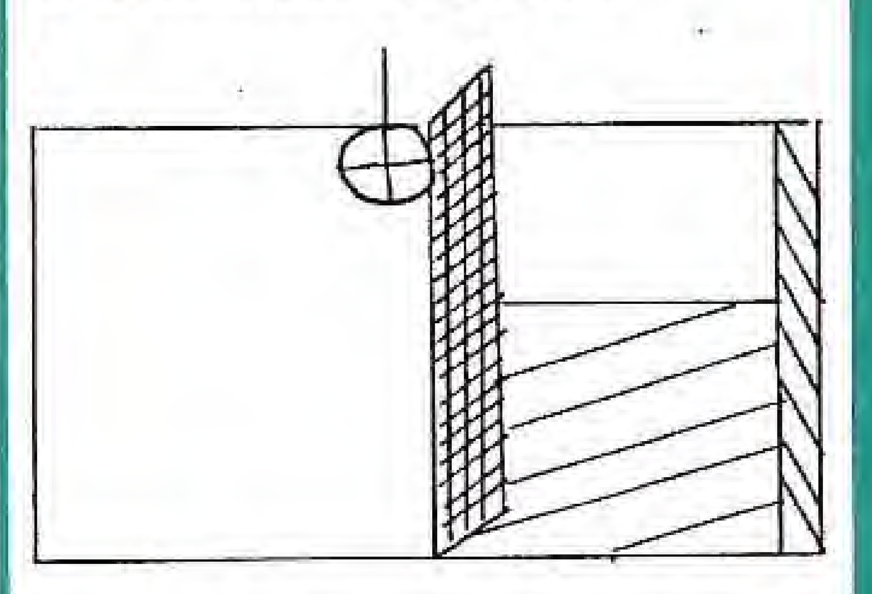
OIL IMPERIUM ist sicher trotz des paradoxen Namens der Erwähnung wert. Hier ein paar Tips: Die längste Spieldauer und somit die Chance, etwas zu erreichen, hat man, wenn die Option *Alle anderen Spieler ruinieren* gewählt wird.
Bohrungen sollte man immer selbst durchführen. Ein Spezialist wird auf Dauer zu teuer. Ölfelder sollte man wie der Teufel kaufen – festes Kapital ist wichtiger als Bargeld!
Einen Detektiv sollte man zumindest im Einspielermode im-

mer beauftragen, da der Computer fast immer sabotiert. Man selbst sollte nur in den dringendsten Fällen sabotieren, da man fast immer erwischt wird. Sind die 150 Mio. Bares erreicht, sinken die Ölpreise, worauf man mit einem siebenmonatigen Verkaufsstop reagieren sollte.
Hat man einmal viele Ölfelder, sollte man unbedingt nachbohren, da viele Ölfelder schnell versiegen. *Sascha Drobnic*

Kennt jemand **KRYPTON EGG** auf dem ST? Bei der Aufforderung *Put 2nd disc in drive A* die rechte Maustaste achtmal und die linke Maustaste einmal drücken. Nach dem Laden des Programmes kommt man per *Esc* einen Level weiter. Für *F10* bekommt man unendliche Leben. *Bernd Peters*

Hitspiele brauchen Cheats ... aber auch die anderen Spiele wollen bedient werden. Hier also ein paar Passworte zu **MAGIC MARBLE**: *APOCALYPSE, VERTICALLY, EQUIVALENT, DISCUSSION, ILLUSTRATE, CHARACTERS, UNDERNEATH, SUBSCRIPTS, OVERLAYERS.* Eingegeben werden sie im Titelbild!

BEACH VOLLEY: So wird das Spiel nach relativ kurzer Zeit durchgespielt: Man sollte sich nicht allzu oft auf die Block-Abwehr einlassen, da dies viel Zeit raubt. Sollte der Computer schmettern, stellt man sich am besten etwa in der Mitte des Feldes und versucht, den Ball zu retten. So gewinnt man für sich wieder einen Schmetterball, den man am besten wie dokumentiert ausführt.



Den Standort des Spielers sieht man rechts oben in der linken Spielfeldhälfte. Ganz am rechten Rand des Spielfelds sieht man die Region, in der der Ball landen wird. Der gegnerische Blocker sollte sich in etwa im unteren Teil der rechten Spielfeldhälfte befinden. Nun sollte dem Sieg nichts mehr im Wege stehen... *Osman Akgün*

Nicht zum ersten, nicht zum zehnten und auch nicht zu hundertsten Mal, nein! Zum tausendsten Mal bringen wir nun ein Listing ohne absolute Funktionsgewähr. Das Listing ist für **BARD'S TALE II** auf dem Amiga und in Basic. Wenn man es eingetippt hat, legt man eine Kopie seiner Charakter-Disk ins interne Laufwerk und wartet ab, bis die rote LED wieder erlischt. Aus *Garth's* ist nun möglicherweise ein Supermarkt geworden. Wie ich unsere Listings aber kenne, ist das so wahrscheinlich wie Wasserski auf dem Mond. Trotzdem schönen Dank an *Arthur*

```
KILL "DESTINY KNIGHT CHARACTER DISK:items"
OPEN "DF0:items" FOR OUTPUT AS 1
PRINT #1,CHR$(1)
FOR I=1 TO 339
PRINT #1,CHR$(255);
NEXT I
CLOSE 1
END
```

Um bei den angeblichen **GIANA SISTERS** auf dem angeblichen Schneider CPC den angeblichen Cheat benutzen zu können, muß man angeblich gleichzeitig die angeblichen Tasten *M, U, H,* :Ü3B, *I* und *N* drücken. Der Code für den zweiten Teil von **GAME OVER** lautet **10218**.
Andreas Giesinger!

Einen Cheat für **LED STORM,** der nur auf dem Amiga funktioniert gibt's jetzt: Während des Spiels müssen die Tasten *U, E* und *X* gleichzeitig gedrückt werden, was einen Continue-Mode aktivieren soll. *Digit*

Wenn man beim **WRESTLING** auf der PC-Engine die erste Runde geschafft hat, erhält man den Code für die zweite Runde. Das wissen wir. Diesen gibt man nun im Titelbild ein, hält Button I gedrückt, lenkt einmal nach rechts, fünfmal nach links, zweimal runter und einmal rauf (das Titelbild verfärbt sich). Dann seht mal zu!

Und hier kann man den Hex-Dump eines Teiles von **HILLSFAR** auf dem C-64 betrachten. Natürlich nicht den irgendeines Teils, sondern des wichtigsten Teils, versteht sich. Die Werte, deren Erklärung rechts mit einem (x) versehen ist, sind im LO-HI-Format gespeichert. Knick knack, wenn Sie verstehen! Wenn da also *$156B A7 CB 02* steht, muß man dies wie *$ 02 CB A7* behandeln (als eine Zahl) und auch so umrechnen (ergibt (hoffentlich) 183207). Zur Sicherheit noch ein Beispiel: 50000 Äpfel geben im Hexadezimalsystem *$0C3550* Äpfel. Im Dump würde das aber als *50 35 0C* geschrieben werden. Klaro?
Und noch etwas: Bei den Ritten steht *(xx)*. Der erste Wert (*3D*) zeigt an, wieviele Ritte man geschafft hat, ohne daß das Pferd weggelaufen ist. Der zweite Wert (hier günstigerweise auch *3D*) gibt die Zahl der getätigten Reisen an. Na, dann dürfte ja alles klar sein.
D.O.T.Z.

```
.:14D3 AB 0E 4C 4F 52 45 4E 5A  HNLORENZ
.:14DB 20 49 56 00 20 20 20 20   IV@        Name (-15 Char.)
.:14E3 20 00 12 12 12 12 13 12   @RRRRSR    Str,Int,Wis,Dex,Con,Cha
.:14EB 87 88 00 00 0C 02 41 5D  | I@@LBA]   hp,hp max
.:14F3 22 08 EA 00 00 00 00 00  "H @@@@@    Anzahl "Knock Rings"
.:14FB 00 00 00 00 00 00 00 00  @@@@@@@@
.:1503 00 00 00 00 00 08 5A 00  @@@@@HZ@
.:150B 00 08 00 00 00 00 00 00  @H@@@@@@
.:1513 00 00 00 00 5A 00 00 00  @@@@Z@@@
.:151B 00 00 01 01 58 78 07 07  @@AAX♣GG
.:1523 9D A3 00 37 18 2C 23 01  |¯@7X,#A    gold pieces (x)
.:152B 38 18 2C 24 00 32 1C 30  8X,$@2£0
.:1533 1E 03 2D 26 3A 19 02 35  ↑C-&:YB5
.:153B 15 29 21 03 31 25 39 1D  U)!C1%9]
.:1543 03 2B 27 3B 17 02 28 20  C+';WB(
.:154B 34 14 03 36 1A 2E 22 02  4TC6Z."B
.:1553 2A 27 3B 16 03 2F 26 3A  *';VC/&:
.:155B 1B 02 33 18 2C 1F 02 00  [B3X,←B@
.:1563 00 00 00 08 00 01 0F 1E  @@@H@AO↑   Exp. Points (x);Anz. Ritte (xx)
.:156B A7 CB 02 0F 00 00 3D 3D   FBO@@==    Healing Potions
.:1573 01 09 00 09 07 FF 03 0A  AI@IGπCJ    Rod Blasting (Ø= nicht vorhanden)
.:157B 11 9A 10 00 00 00 01 15  Q♦P@@@AU
.:1583 00 64 05 2F 02 00 05 00  @¯E/B@E@    Level.Cleric,Fight,M-U,Thief
.:158B 00 08 00 00 00 00 00 00  @H@@@@@@
.:1593 00 00 00 00 00 00 00 00  @@@@@@@@
.:159B 0B 12 13 12 13 04 05 04  KRSRSDED
```



Hier ist sie wieder, die hint-hunt-Ecke, die längst fester Bestandteil im SECRET SERVICE ist. Hier werden Leserfragen veröffentlicht, und andere Leser, die die genannten Probleme schon bewältigt haben, sind aufgerufen, uns die Lösungen zu schicken. Diese werden dann in einer der folgenden Ausgaben veröffentlicht.

Die Fragen ...

Ein lesender Spieler hat heute das erste Wort. Er spielt das Game **STAR COMMAND:** und findet die Prinzessin nicht. Er weiß nicht weiter. Wer bewahrt ihn vor dem Strick?

Sehr geehrte Damen, sehr geehrte Herren, was muß man bei **THE QUEST FOR THE TIMEBIRD** machen, wenn man in der Donnernden Erde das Schnekkenhaus hat. Wie und wo bekommt man den Unbekannten in seine Gruppe? Das fragt Christopher Müller.

Mark Bauer kommt bei **INDIANA JONES 3**, (Adventure) im Schloß Brunwald nicht an eine Uniform. (Im zweiten Stock des Schlosses findet man eine Diener-Uniform, welche man sogleich anzieht. In der ersten Truhe findet man 50 Mark. Dem Soldaten, der den Safe bewacht, gibt man das Bild – er verschwindet daraufhin völlig. In der zweiten Truhe findet man eine Uniform, die man sich genauer ansehen sollte.)

Auch Thomas Groß weiß sich bei **INDY 3** nicht zu helfen, genausowenig wie ich mir mit neuen Fragenformulierungen. Hat der Kühlschrank in Henries Haus etwas mit dem Spielverlauf zu tun? Wenn ja, wie bekommt man ihn auf? Wie bekommt man die Tür bei den Totenschädeln auf? Wenn man die Melodie eingegeben hat, geht die Tür einen Spalt auf und sofort wieder zu. (Der Kühlschrank in Henries Haus bringt einem nichts – man benötigt allerdings den Kühlschrank bei sich zuhause, denn hier steht normalerweise das Bier, das man so während des Spielens benötigt. Die Reihenfolge, in der die Schädel gedrückt werden müssen, findet man im Gral-Tagebuch. Man muß die Schädel hier „aus einer Sicht" drücken, d. h. von rechts nach links – schreibt unser Einsender der Lösung; ihm sei's gedankt.)

Margit Flucks fragt zum **COLOSSAL ADVENTURE:** Wie bekommt man die *platinum pyramid* aus dem *plover room*. **Muß** der Drache getötet werden? Kann der *oriental rug* fliegen? Und nun zu **ADVENTURE QUEST:** Wann gibt der Djinn den Weg frei? Was macht man mit der Sphinx? **DUNGEON ADVENTURE:** Wozu werden die Drachenzähne benötigt? **RETURN TO EDEN:** Was stellt man mit dem *leprechaun* an?

S. B. aus Trvmd. sucht einen Cheat zu **BATTLEHAWKS 1942** auf dem Amiga. Findet der, der sucht?

Scott Adams' brandaktueller Superhit **GREMLINS** stellt erwartungsgemäß einige Leute vor Probleme. Andreas aus München steht vor dem Briefkasten und will den Gremlin *Stripe* aus selbigem (dem Briefkasten) vertreiben. Es klappt allerdings nicht wie gewollt mit dem Schweißbrenner. Was nun? (Man werfe das Blitzlicht in den Briefkasten.)

Florian Ritter hat so seine Sorgen mit dem **F-16 FALCON**. Er schafft es nicht, die Silbersternmedaille zu erhalten, und das obwohl er es schon ein halbes Jahr probiert. Kann dem Manne geholfen werden?

Hansi Lorenz aus Österreich sucht die Lösung zu **POLICE QUEST I** (Zu finden in ASM 11/88 – können wir eigentlich nicht nochmal veröffentlichen.)

Karin aus 04421 sucht ein paar Tips zu alten Adventures: **FANTASTIC FOUR:** Wie bekommt man das Ding aus dem Teer? Wie kommt man ins Schloß? Wie feuert man die Kanone mit dem Pulver ab? Wie erledigt man den Feuerschlucker? **SPIDERMAN:** Wie schafft man sich *Mysterio* , den Spiegel, vom Hals? Wo bekommt man die *Bottle of Formula* her?

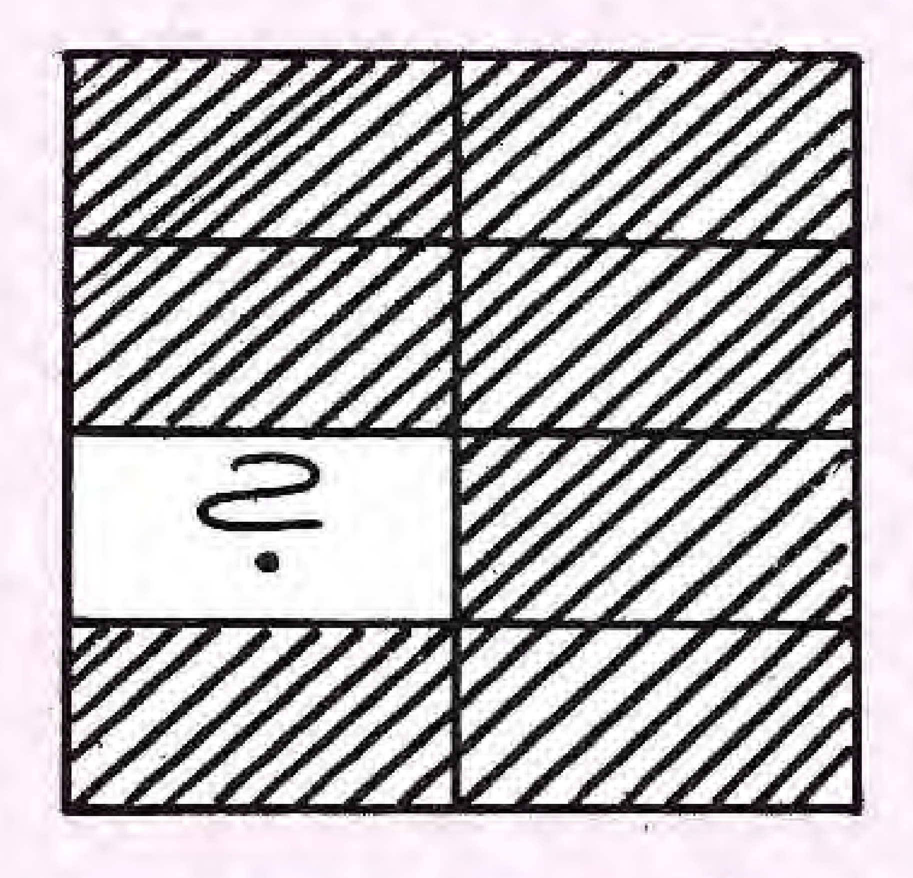
Und an dieser Stelle sucht Mathias aus Neuss nach der Strategie zum Sieg über den Gegner auf dem Hubschrauber im siebten Level von **DRAGON NINJA** auf dem C-64.

JOURNEY macht Christian Mutschall aus Hatten zu schaffen. Ihm fehlt das nötige Quentchen *Air*-Essenz, um sein Schiff vor der *Misty Isle* aus der Windflaute zu retten. (Keine Panik!

Marc Vollmer faxte uns dies: **DRUID II** (Amiga): Wo ist Acamantors Turm, und wo ist er selbst? **UNINVITED:** Hier ist er bis ins Magisterium gekommen, aber leider nicht weiter. Was geht ab? (UNINVITED zu finden in den Ausgaben 11/87 und 4/88.)

Stefan Conrad fragt sich zu **ELITE** auf dem Apple IIe, ob es wohl mit dem Hinweis *The inhabitants of Anreer are so amazingly primitive that they still think XXXXX XXXXXX is 3D.* Was hat es hiermit auf sich? Hat es vielleicht etwas mit *Raxxla*, dem sagenumwobenen Planeten zu tun?

Thomas Grampp fehlt immernoch ein Teil der Karte von **ALEX KIDD IN HIGH TECH WORLD** auf seinem Sega Master. Dieser Teil ist es:



Kann ihm jemand helfen? Wenn ja, tut er es auch?

Ein loser Zettel kommt bei **BOULDER DASH** auf dem IBM nicht durch Level „G". Er hat alle Diamanten aufgenommen, doch es erscheint keine Tür zum nächsten Level. Derselbe Zettel sucht auch einen Cheat zu **MONTEZUMAS REVENGE** auf demselben IBM.

Eine komplette Lösung, geschrieben von Wolfgang Fröde, was für Qualität bürgt, wird sich in der ASM Special Nr.7 befinden, die irgendwann recht früh nächstes Jahr erscheinen wird, weil ich nämlich schon dran arbeiten darf.)

Zu **ULTIMA V** hätte Kevin eine Frage. Er hat vor seinem C-64 sitzend die *Mystic Weapons* und die *Mystic Armors* bereits gefunden. Nun ist er auf der Suche nach der *Shard of Hatred* und kommt überhaupt nicht mehr klar. Kennt jemand den Weg?

Halb Graz (das linke der beiden Häuser) schreibt uns einige Fragen zu **GALDREGON'S DOMAIN**. Hier sind die Gewinner: Was macht man mit dem Diamanten aus der Hölle? Wozu dient die Laterne (wie zündet man sie an)? Was hat es mit dem seltsamen Falken auf sich? Wie kann man dem Geist im Turm helfen? Gibt es im Gemach der Königstochter etwas zu holen?

Thies Uhlenbruch sucht die Lösung zu **POLICE QUEST II**, die wir irgendwann mal veröffentlicht haben. (Hatten wir in Ausgabe 7/89)

Hier kommt Christian Hagel: Er versucht bei **OOZE** die Frau im „Reich der Toten" zu befreien und schafft es nicht. (Eine Lösung des Spiels hatten wir in Ausgabe 11/89 der ASM. Man nehme die Hacke und schlage im Schlafzimmer oder so die Wand ein. Hier ist sie, die Frau, und belohnt wird man obendrein...)

Fischers H. sucht gleichzeitig bei zwei Programmen, und wie jeder in dieser Rubrik, hat er nichts als Ärger mit den Dingern. Bei **LEGEND OF BLACKSILVER** findet er den schwarzen Opal nicht, bei **CURSE OF THE AZURE BONDS** fragt er sich, wie wohl die beste Partyzusammenstellung aussehen könnte.

Stephan aus Hamburg sucht verzweifelt Hilfestellung zu **PHANTASY STAR** auf seinem Sega. Er findet das *Hovercraft* einfach nicht. Wo ist das verflixte Ding denn nun?

Darya Dizayee wird bei **BORROWED TIME** von den beiden Jungs am Anfang verbleit und weiß keinen Rat. (Zuerst versteckt man sich hinter dem Sessel, flüchtet dann durch die Tür (Richtung Obergeschoß),

welche man sorgsam verschließt. Treppe rauf, Fenster einschlagen, Scherbe nehmen, zum anderen Gebäude hangeln und die Leine durchschneiden (mit der Scherbe)

Zu **OOZE** kommen wir nun zum zweitenmal. Auf dem ST ist der Pickel anscheinend nicht dort, wo sich auch die Lanze befindet. Tja, der Sven Sulzbach sucht nun und wird nicht fündig.

Er strahlt und strahlt, der **POOL OF RADIANCE**, und immernoch haben Leute Unmengen von Fragen. Wie säubert man *Stojanow Gates*, bzw. was tut man danach? Soll man die Botschaft für *Zenthil Keep* öffnen oder nicht? Was macht man mit dem Drachen *Diogenes* in den *Dragonspine Mountains*? (Tips zu dem Programm waren unter anderem in der Special 5)

Zwei schnelle Fragen hat Daniel aus Viernheim: Was muß man bei **FISH** schreiben, um zu schmieden? Wie kommt man bei **DEJA VU II** in die Wäscherei? (DEJA VU II kommt vorraussichtlich auch in der Special 7)

Gleich nochmal **FISH**: Welche Befehle muß man eingeben, um im *small warp* das Schloß des Aktenschranks zu öffnen? Kam von Nick Plotz

Ein Leser kommt bei **BATMAN – THE MOVIE** überhaupt nicht klar. Die beste Therapie für ihn wäre wohl ein Cheat, aber wer kennt schon einen?

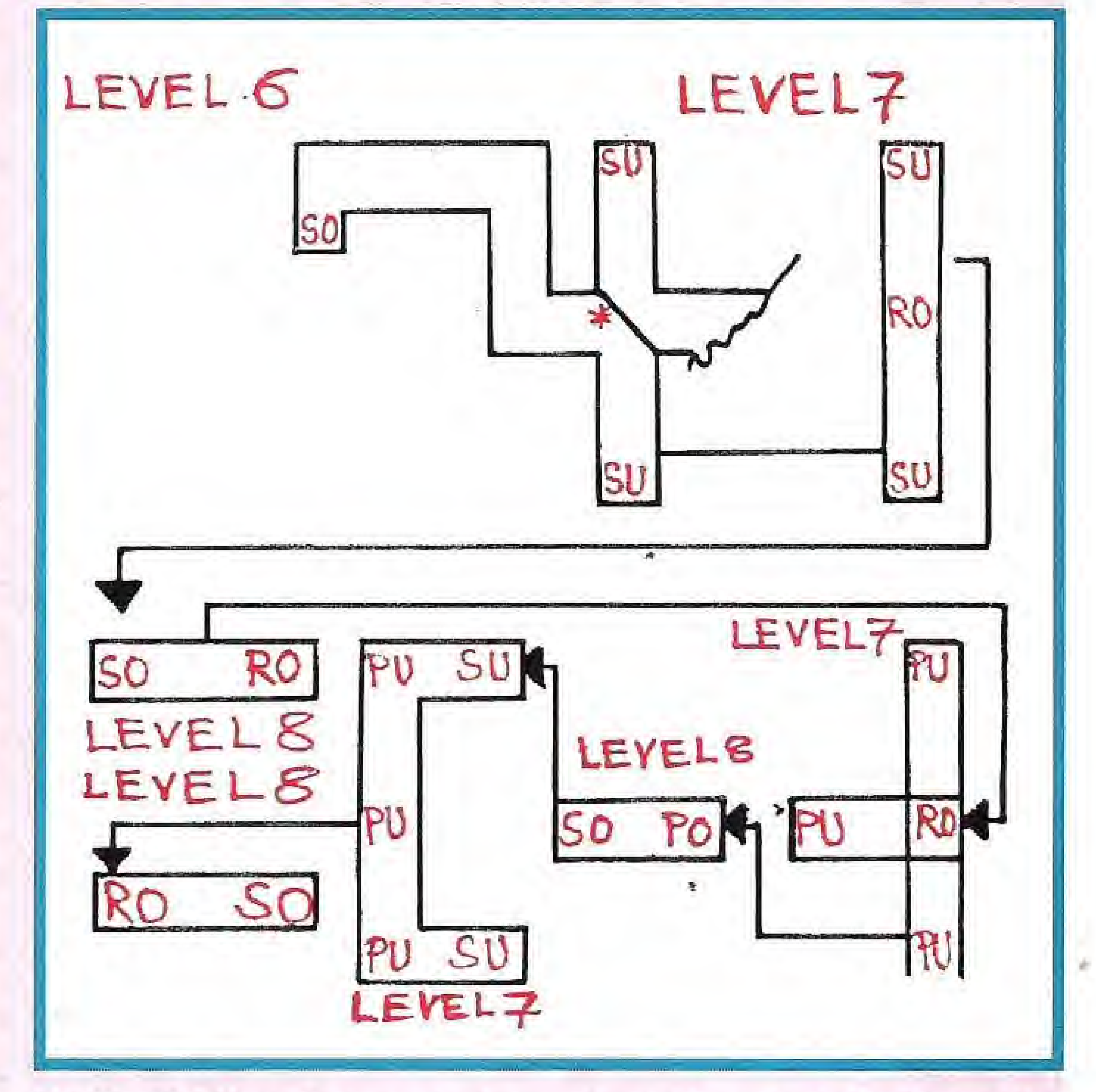
... und ein paar Antworten

So, jetzt schnüren wir noch einmal den Rucksack und machen uns auf den Weg in die *Base Cochise*, um dem **WASTELAND** den Garaus zu machen: An Material werden alle vier Schlüssel sowie die Secpässe A + B benötigt. Mut ist Voraussetzung. Die Base Cochise wird sichtbar, wenn *Redhawk* ins *Junkyard Village* zurückgekehrt ist, und sein Vater uns den Weg zeigen läßt; Man kann allerdings auch *Max* fertigstellen, was schweißtreibender ausfällt.
Es ist sehr wichtig, einen **Plasma Coupler** bei sich zu haben. Man erhält ihn z. B. in der *Sleeper Base*. Nun geht's auf. In die *Base* kommt man entweder zu Fuß oder per Heli via *Guardian's Citadel*. Zu Fuß muß man durch zwei Türen. Für alle Türen gilt grundsätzlich: Wenn's mit den Karten nicht geht werden sie gesprengt!
Kommt man per Hubschrauber, muß man erst einige Roboter erledigen, dann ein Loch sprengen und dort hindurch ein Seil runterhängen lassen. Man kann aber auch über die Mauern klettern und die beiden Türen benutzen.
Im nächsten Lanach schafft man im Ost- oder Westflügel ein Loch, in das man eine Rutschpartie unternimmt. Der nun folgende Level hat zwei Besonderheiten: 1. den Raum, in dem die Roboter hergestellt werden, und 2. einen Raum mit wertvollem Inhalt. Man sollte daran denken, daß nichts umsonst ist! Wenn man in der Fertigungshalle ist, sollte man mal versuchen, ein Programm zu starten („C").
Verlassen kann man diesen Level, wenn man vom Rutschlandepunkt aus nach Norden in den dort liegenden Raum geht. Links geht's eine Etage rauf, mit der Leiter eins runter. Jetzt gilt es, die Türen in den anliegenden Zimmern durch verschiedene Geschicklichkeitstests zu öffnen. Ist man am südlichen Ende dieser Horrorstrecke angelangt, geht's nochmal tiefer in die Unterwelt. Der letzte Level ist in vier große Räume mit je einem kleinen Zimmer eingeteilt. Ziel ist es, den Selbstzerstörungsmechanismus der *Base* zu aktivieren. Dazu muß zuerst der Reaktor zum Laufen gebracht werden. Dieser befindet sich links oben. Ein Mitglied der Party muß mit einem *Rad-Suit* hindurch und den *Plasma Coupler* in das Panel einsetzen. Danach kann er auch gleich das Zimmer aufsuchen.
In den vier Zimmern muß man mittels der Schlüssel die Computer in einer bestimmten Reihenfolge aktivieren: 1.) links oben, *Blackstar Key*, 2.) rechts oben, *Nova Key*, 3.) rechts unten, *Pulsar Key*, 4.) links unten, *Quasar Key*.
In jedem Zimmer sollte man nun einen Ranger haben. Die neue Reihenfolge, von der Ihr sicher wißt, was Ihr mit ihr anfangen müßt geht so: 1.) links oben, rot, 2.) rechts unten, gelb, 3.) links unten, grün, 4.) rechts oben, blau.
Jetzt hat man eine Spielstunde Zeit, sich zu verkrümeln. Man sollte sich am besten eine Taktik überlegen, mit der nicht alle Leute einzeln zum Fluchtpunkt laufen müssen. Von der Leiter aus gesehen erscheint nördlich in der Wand eine *Escape Pod*. Der Rest: Nichts wie raus hier, da man sonst angekokelt wird. Nun hat man es endlich geschafft! Besten Dank an

Thomas Joswig

So, die Death-Hörner von **BARD'S TALE III** werden auch demnächst auffindbar sein, so hoffe ich zumindest. Uwe Namenlos fand seins in der Eiswüste *Gelidia*, allerdings erst nach einigen Kämpfen. Man muß schon Geduld haben! Er war ungefähr dreimal an jeder Stelle der Karte bis er ein Horn mit einer Einladung fand. Tim Beining fand sein *Death Horn* in *Malefia* nach einem Kampf und sagt, es sei sehr selten, und man müsse es sofort vervielfältigen.


Beide Einsender haben auch zur zweiten BARD'S TALE-Frage etwas geschrieben. Nun geht's also den *Grey Wizards* an den Kragen: Einer schreibt, daß man dies am besten mit eben jenem Horn erledigt (2-3 Kampfrunden), wobei der *Archmage* in jeder Kampfrunde die Charaktere heilen sollte. Hat man das Horn nicht, braucht man Zauberer, *Dragonwands* und jede Menge *Harmonic Gems*. Auch ein *Staff of Lore* ist hier von großem Nutzen. Der andere schließt sich im zweiten Teil an. Also los!



Mit **ULTIMA V** geht es nun in die Tiefen der Dungeons. In Ausgabe 11/89 fragte ein Hotliner nach dem sechsten Level des Dungeons *Doom*. Hier ist die Antwort, ebenfalls von Thomas Joswig. Die Karten beschreiben den Weg, der Text auch. Dies ist die Legende: *S* = Stufe (*O* = oben, *U*=unten), *P*=Portal (*O*= oben, *U* = unten), *Ro* = Raum. Für den Trip benötigt man die Krone, das Zepter und die Box aus Lord British's Zimmer. Der Weg ist mit einigen Kämpfen garniert, bei denen man seine helle Freude haben wird.

Thomas J.





KARTE 1
BEAST
by Peter
KARTE 2
by Peter

So, nun ist Platz und Zeit, sich mit **SHADOW OF THE BEAST** auseinanderzusetzen. Auf die Plätze: Am Anfang hetzt man mit seinem häßlichen Entlein nach links, klatscht die drei Fledermäuse und die zwei Steine weg, um in den Baum zu gehen. Man sollte auf die Harke achten.
Im Baum (1. Abschnitt):
Am Anfang geht's gleich runter, dann immer der Nase nach, an der nächsten Kreuzung immer schön weiter nach unten, über die Brücke, runter und rechts, die Monster verprügeln und wieder runter (gähn!) und fleißig nach links, bis man das feuerspeiende Monster erreicht. Die Glaskugel, die von diesem Monster hochgeworfen wird, muß man treffen, bis sie zerbricht. Hierdurch bekommt man einen Mega-Schuß, der allerdings zahlenmäßig begrenzt ist. Deshalb wird von nun an nicht mehr geballert wie blöde, sondern nach rechts in den Teleporter gegangen. Nun steigt man die Leiter hoch und marschiert weiter nach rechts. Hier kommt nach kurzer Zeit der Obermotz ins Spiel, und den kann man nur mit dem Mega-Schuß besiegen.
Nach diesem Gegner geht es weiter links herum, die zweite Leiter muß genommen werden. Von hier aus nun zurück zur Teleport-Kreuzung, nach rechts und immer nach unten. Wenn man auf der letzen Leiter nach unten angekommen ist, geht man auf der ersten Ebene nach links und nicht (!) bis ganz unten. Also auf der ersten Ebene nach links und über die Grube springen, um den Schlüssel zu holen. Jetzt läßt man sich einfach rechts in die Grube fallen und macht linkerhand weiter. Nach einer Erfrischung (Full-Strength-Bottle) geht man den langen Weg zum (ehemaligen) Obermotz zurück.

Im Baum (2. Abschnitt):
Nun von hier aus wieder weiter nach rechts und zwischendurch die 18 Ekels (oder was auch immer) wegboxen. Die erste Leiter fliegt man hinauf und macht den Gang nach links, wo man wiederum mit drei Gegnern zu tun bekommt, wonach man den Schalter am Ende des Ganges mit einem kurzen Boxhieb umlegt. Und nun geht's wieder nach rechts und die nächste Leiter hoch, um schließlich wieder links fortzufahren. Beim Skelett krallt man sich den zweiten Schlüssel. Nach rechts, immer weiter und weiter, das Faß zerstören und die Flasche nehmen (+4 Health). Links, alle Leitern runter und unten angekommen rechts. Immer der Nase nach und die (vorausgesetzt, man ist richtig) nun erscheinende Totenkopf-Armada voll nehmen. Irgendwann kommt auch wieder 'ne Full-Strength-Bottle. An der kommenden Links-Rechts-Kreuzung (?) geht's nach links. Nun geht es wieder aufwärts. Räumlich, versteht sich, und ganz oben holt man sich den Power-Punch. Es geht ganz runter und nach rechts bis zum Lindwurm, dem man mit dem Power-Punch den Garaus macht. Nun raus hier und die lange, lange Leiter hoch. Ratet mal, wo Ihr rauskommt...
Von hier aus geht's nun nach rechts bis zum Schloß. Auf dem Weg erscheinen öfters Steingebilde, die Flaschen mit *+2 Health* beinhalten.
Im Schloß (1. Abschnitt):
Die erste Aktion ist es, an die Fackel zu springen, die man hier sehen müßte. Wozu man sie benötigt, dürfte klar sein. Gleich zu Beginn des Schloßes astet man die Leiter hoch, um an deren Ende nach rechts zu schwenken. An der nächsten Kreuzung (ist ein Stück hin) geht es wieder nach rechts. Eine nähere Inspektion der Schatztruhen lohnt sich übrigens! Am Ende des Ganges findet man einen Gegenstand, der sich als Werkzeug entpuppt. Tja, wieder ganz nach links, die Leiter nach unten nehmen und sich rechterhand nach unten fallenlassen. Nun geht's wieder links und runter, und an der nächsten Kreuzung schon wieder links und findet in der Schatztruhe eine Knarre. Es geht wieder nach rechts, wo das Gerät, das den Blitz erzeugt, lahmgelegt wird. Hierzu wird das Werkzeug benötigt! Man muß ein bißchen fummeln, bis man die richtige Position gefunden hat, aber das bekommt Ihr schon hin. Hat man diesen Job erledigt, kann man unbeschwert nach oben gehen. Ganz oben angekommen geht's nach rechts und zum ersten Obermotz, der mit der Spritze rundgemacht wird. Man schnappt sich die Flugausrüstung und macht weiter.
Im Schloß (2. Abschnitt):
Hier geht es eigentlich immer nur nach rechts mit Ballern und so. Der Endgegner ist zweigeteilt. Dem Pendel weicht man aus, die beiden Zungen ballert man an. Hat man ihn erledigt, braucht man den Schlüssel vom Skelett aus dem Baum.
Auf dem Friedhof (letzter Abschnitt):
Der Friedhof ist so ein Friedhof, wie man sich so einen richtig friedhofigen Friedhof vorstellt. Der Himmel hat sich verdunkelt, und Monster gibt es in Scharen. Hier ist äußerste Vorsicht geboten, da sich auf dem Weg zum Endmonster nicht eine einzige Health-Bottle blicken läßt.
Nun sind wir also da, aber wo ist der Endgegner? Das einzige, was man sieht, ist ein kleines, seltsames Gebilde, bei dem vorne eine Art Zahn herauslugt. Kurze Zeit später aber stellt sich heraus, daß das der Zeh des Endgegners ist. Also gibt man dem Nagel kräftig eins auf den Zacken, während sein Besitzer versucht, einem mit seiner Keule den Kopf zu streicheln. Mit ein bißchen Übung schafft man aber auch dies, um sich schließlich von der Endsequenz enttäuschen zu lassen – leider etwas wenig, aber was soll's.

Jens Spellerberg

BEAST-Legende 1:

Monster:
1) Rote Springfliege
2) Riesenheuschrecke
3) Ast von oben
4) Schwertkämpfer I
5) Schwertkämpfer II
6) Wassertropfen
7) Schlangen
8) Schwertkämpfer III
9) Feuermonster (Kugel treffen)
10) Endmonster I
11) Schwertkämpfer IV
12) Speer von oben
13) Schwertkämpfer V
14) Hüpfende Augen
15) Kleiner roter Drache
16) Turbo-Schnecke
17) Blauer Hüpfdrache
18) Schlange von unten
19) Turbo-Assel
20) Riesen-Totenköpfe
21) Springwurm
22) Feuer von links
23) Riesenfliegen
24) Deckenläufer
25) Geist (einfach)
26) Düsen
27) Riesenschlangen
28) Endmonster II

Items:
A) Key I
B) Full strength
C) Beam nach D
E) Schalter, der Energiefeld von I) ausschaltet
F) Strength +4
G) Key II
H) Full strength
I) höhere Schlagkraft

BEAST-Legende 2:

Monster:
1) Riesenkaulquappe
2) UFO + Bombe
3) Totenköpfe
4) Wandschlange
5) Blutstropfen
6) Riesengabeln von oben
7) Riesenmaul
8) Grüner Drache
9) Messerwerfer von unten
10) Wandspringer
11) Gespenst (schwierig)
12) Roter Tropfen
13) Bogenschütze in Truhe
14) Axt (doppelt)
15) Roter Drache
16) Axt (einfach)
17) Kopflose Springer
18) Unterbeinknochen
19) Grüne Springschlange
20) Schlange auf dem Tisch
21) Springmonster auf Truhe
22) Deckenläufer
23) Riesenspinnen
24) Schlange am Boden
25) Fässer
26) Riesenfrosch ohne Kopf
27) Deckenhänger
28) Schwarm von Riesenpatronen
29) Rote Flieger (von links)
30) Axt von oben
31) Braune Springer (von rechts)
32) Blauer Drache
33) Schwarm von Riesenpatronen (wie 28)
34 Endmonster III

Items:
A) (vor der Tür) Fackel
B) Strength +2
C) Strength +4
D) Schraubenschlüssel für F
E) Maschinenpistole
F) Energiefeld (ausschalten mit D)
G) Schwebeanzug für Ballersequenz

Und was Fieses für **SIM CITY:** Die Steuerrate setzt man zuerst mal auf Null. Im Herbst (also November) setzt man die Steuern dann auf 20 Prozent. Folge: Der Rubel rollt. Im nächsten Jahr (Januar) setzt man dann wieder auf Null. *Kai Barthel*

Ein Poke für **LIZENZ ZUM TÖTEN** auf dem C-64: *POKE 8979,234* (unendliche Leben). Zum Neustart gibt man *SYS 2698.* *Daniel Brunetie*

Ein Cheat, den alle kennen: **IK+**. Wenn ein Spieler auf dem Boden liegt, wird pausiert und weitergespielt. Kanntet Ihr schon? Kann ich ja nichts für...

Bei **RICK DANGEROUS** auf dem Amiga gibt man in die Highscoreliste *Pookie* ein. Sollte man nun einen Level schaffen, kann man das Spiel an dieser Stelle fortsetzen. *Gerhard Schindler*

MARS SAGA

So, trotz aller Hint Hunts und Sonstwasse bringen wir's nochmal. Wie kann man bei **MARS SAGA** seine Leute aufpeppeln? So geht's: Man nehme sein Modul (Startsys leider nicht vorhanden) und halte sich ganz einfach an die angegebenen Dinge. *TTS*

```
PLAYER 1: Money:      poke 5781,255 für 16777215 Geld!
                      poke 5782,255
                      poke 5783,255

          Might:      poke 5742,255 für volle Stärke!
          Agility:    poke 5743,255 für volle Flinkheit!
          Stamina:    poke 5744,255 für volle Widerstandskraft!
          Wisdom:     poke 5745,255 für volle Klugheit!
          Education:  poke 5746,255 für volle Ausbildung!
          Charisma:   poke 5747,255 für volle Ausstrahlung!

          Full Skills:poke 5748,255 bis
                      poke 5758,255 für volles Können!

          Items:      Art der Waffe (0-101)   Menge (0-255)
                   1) poke 5763,x             poke 5764,y
                   2) poke 5765,x             poke 5766,y
                   3) poke 5767,x             poke 5768,y
                   4) poke 5769,x             poke 5770,y
                   5) poke 5771,x             poke 5772,y
                   6) poke 5773,x             poke 5774,y
                   7) poke 5775,x             poke 5776,y
                   8) poke 5777,x             poke 5778,y
                   9) poke 5779,x             poke 5780,y

PLAYER 2: Money:      poke 5849,255 für 16777215 Geld!
                      poke 5850,255
                      poke 5851,255

          Might:      poke 5810,255 für volle Stärke!
          Agility:    poke 5811,255 für volle Flinkheit!
          Stamina:    poke 5812,255 für volle Widerstandkraft!
          Wisdom:     poke 5813,255 für volle Klugheit!
          Education:  poke 5814,255 für volle Ausbildung!
          Charisma:   poke 5815,255 für volle Ausstrahlung!

          Full Skills:poke 5816,255 bis
                      poke 5826,255 für volles Können!

          Items:      Art der Waffe (0-101)   Menge (0-255)
                   1) poke 5831,x             poke 5832,y
                   2) poke 5833,x             poke 5834,y
                   3) poke 5835,x             poke 5836,y
                   4) poke 5837,x             poke 5838,y
                   5) poke 5839,x             poke 5840,y
                   6) poke 5841,x             poke 5842,y
                   7) poke 5843,x             poke 5844,y
                   8) poke 5845,x             poke 5846,y
                   9) poke 5847,x             poke 5848,y

PLAYER 5: Money:      poke 6053,255 für 16777215 Geld!
                      poke 6054,255
                      poke 6055,255

          Might:      poke 6014,255 für volle Stärke!
          Agility:    poke 6015,255 für volle Flinkheit!
          Stamina:    poke 6016,255 für volle Widerstandskraft!
          Wisdom:     poke 6017,255 für volle Klugheit!
          Education:  poke 6018,255 für volle Ausbildung!
          Charisma:   poke 6019,255 für volle Ausstrahlung!

          Full Skills:poke 6020,255 bis
                      poke 6030,255 für volles Können!

          Items:      Art der Waffe (0-101)   Menge (0-255)
                   1) poke 6035,x             poke 6036,y
                   2) poke 6037,x             poke 6038,y
                   3) poke 6039,x             poke 6040,y
                   4) poke 6041,x             poke 6042,y
                   5) poke 6043,x             poke 6044,y
                   6) poke 6045,x             poke 6046,y
                   7) poke 6047,x             poke 6048,y
                   8) poke 6049,x             poke 6050,y
                   9) poke 6051,x             poke 6052,y

PLAYER 6: Money:      poke 6121,255 für 16777215 Geld!
                      poke 6122,255
                      poke 6123,255

          Might:      poke 6082,255 für volle Stärke!
          Agility:    poke 6083,255 für volle Flinkheit!
          Stamina:    poke 6084,255 für volle Widerstandkraft!
          Wisdom:     poke 6085,255 für volle Klugheit!
          Education:  poke 6086,255 für volle Ausbildung!
          Charisma:   poke 6087,255 für volle Ausstrahlung!

          Full Skills:poke 6088,255 bis
                      poke 6098,255 für volles Können!

          Items:      Art der Waffe (0-101)   Menge (0-255)
                   1) poke 6103,x             poke 6104,y
                   2) poke 6105,x             poke 6106,y
                   3) poke 6107,x             poke 6108,y
                   4) poke 6109,x             poke 6110,y
                   5) poke 6111,x             poke 6112,y
                   6) poke 6113,x             poke 6114,y
                   7) poke 6115,x             poke 6116,y
                   8) poke 6117,x             poke 6118,y
                   9) poke 6119,x             poke 6120,y

PLAYER 3: Money:      poke 5917,255 für 16777215 Geld!
                      poke 5918,255
                      poke 5919,255

          Might:      poke 5878,255 für volle Stärke!
          Agility:    poke 5879,255 für volle Flinkheit!
          Stamina:    poke 5880,255 für volle Widerstandskraft!
          Wisdom:     poke 5881,255 für volle Klugheit!
          Education:  poke 5882,255 für volle Ausbildung!
          Charisma:   poke 5883,255 für volle Ausstrahlung!

          Full Skills:poke 5884,255 bis
                      poke 5894,255 für volles Können!

          Items:      Art der Waffe (0-101)   Menge (0-255)
                   1) poke 5899,x             poke 5900,y
                   2) poke 5901,x             poke 5902,y
                   3) poke 5903,x             poke 5904,y
                   4) poke 5905,x             poke 5906,y
                   5) poke 5907,x             poke 5908,y
                   6) poke 5909,x             poke 5910,y
                   7) poke 5911,x             poke 5912,y
                   8) poke 5913,x             poke 5914,y
                   9) poke 5915,x             poke 5916,y

PLAYER 4: Money:      poke 5985,255 für 16777215 Geld!
                      poke 5986,255
                      poke 5987,255

          Might:      poke 5946,255 für volle Stärke!
          Agility:    poke 5947,255 für volle Flinkheit!
          Stamina:    poke 5948,255 für volle Widerstandkraft!
          Wisdom:     poke 5949,255 für volle Klugheit!
          Education:  poke 5950,255 für volle Ausbildung!
          Charisma:   poke 5951,255 für volle Ausstrahlung!

          Full Skills:poke 5952,255 bis
                      poke 5962,255 für volles Können!

          Items:      Art der Waffe (0-101)   Menge (0-255)
                   1) poke 5967,x             poke 5968,y
                   2) poke 5969,x             poke 5970,y
                   3) poke 5971,x             poke 5972,y
                   4) poke 5973,x             poke 5974,y
                   5) poke 5975,x             poke 5976,y
                   6) poke 5977,x             poke 5978,y
                   7) poke 5979,x             poke 5980,y
                   8) poke 5981,x             poke 5982,y
                   9) poke 5983,x             poke 5984,y
```

```
WEAPONS: 001 Fists          035 Cross Bow     069 Bandage
         002 Model 10       036 Gren Lnchr    070 Injection
         003 UZI            037 Acid Jet      071 Compress
         004 Aslt Rifle     038 Flichet       072 Heal Salve
         005 Auto Carb      039 Pckt Knife    073 Melder
         006 Pulse Lzr      040 Switch Bld    074 Med Kit A
         007 Part Beam      041 Combat Bld    075 Med Kit B
         008 Buzz Gun       042 Short Swrd    076 Med Kit C
         009 .22 Pistol     043 Light Bld     077 Mind Mend
         010 9mm Pistol     044 Energy Bld    078 Wallet
         011 .357 Rvlvr     045 Render        079 Watch
         012 .45 Calibr     046 Rubber Hos    080 Tools
         013 .44 Magnum     047 Bat           081 Rifle Sigt
         014 Mazer          048 Night Stik    082 Lt Armor
         015 Phazer         049 Blackjack     083 Med Armor
         016 Synapse Bm     050 Lead Pipe     084 Hvy Armor
         017 Traget Rfl     051 Pulse Prod    085 Tentacle
         018 Sport Rfl      052 Marrow Bat    086 Mandible
         019 Sniper Rfl     053 Arc Gun       087 Fangs
         020 Carbine        054 Freeze Gun    088 Pincers
         021. Magnum Rfl    055 Synapser      089 Spine
         022 Lzr Crbne      056 Chem Gun      090 Gas Bomb
         023 Blaster        057 Flm Throwr    091 Deat Dust
         024 Reaver Rfl     058 Stun Gun      092 Spittle
         025 Barb Dart      059 Pralyzer      093 Spittle
         026 Throw Knif     060 Mind Blast    094 Magma
         027 Shurieen       061 Flack Jack    095 Synapser
         028 Molotov        062 Vac Suit      096 Shock
         029 Grenade        063 Reflect       097 Mininy Lzr
         030 Shock Sphr     064 Mesh Armor    098 Dynamite
         031 Mind Melt      065 Hydro Armr    099 Slime
         032 Blow Gun       066 Bttl Armor    100 Hvy Armor
         033 Bow            067 Armor ?       101 Mucus
         034 Comp Bow       068 Golum Armr    102 End List
```




Overtake a Trabi! Hier ein paar weitere Cheats für die PC-Engine:

WONDERBOY III: In Titelbild beide Feuertasten gedrückt halten und *Run* drücken. Man ist nun im Musiktest.
VALIS II: Im Titelbild den Joystick nach oben, Taste 1, *Select*, unten, Taste 2, *Run*. Nun sollte man im Spezialtest sein. Ihr werdet sehen!
THE NINJAWARRIORS: Wenn die Spielfigur explodiert, den Joystick nach unten halten und „*continuen*". Beim zweiten Versuch den Joystick bei der Explosion nach links halten, danach nach rechts und schließlich nach oben. Nun kann man mit Joystickbewegungen nach links und rechts den Level anwählen.
GUNHED: Hier soll es einen Rundenwahlcheat geben. Im Titelbild soll man *Select*, den Joystick abwechselnd nach links und rechts (achtmal), Taste 1, Taste 2 und einundzwanzigmal *Select* drücken. Jetzt erscheint ein Raumschiff. Mit Sound 1-9 kann man die Runden 1-9 anwählen. Naja, zumindest kommt man so in ein Musikmenü.

BLOODY WOLF: Im Titelbild *Select*, Joystick nach oben, unten, rechts, rechts, Taste 1, Taste 1, Taste 2, *Select* (es erscheint eine *2*). Nun ist die Spielfigur schneller. Danach *Select*, unten, oben, links, links, Taste 2, Taste 2, Taste 1, *Select* (es erscheint eine *3*). Die Spielfigur kann nun fliegen und ist superschnell. Unendliche Continues gibt's so: *Select*, oben, Taste 1, unten, Taste 2, links, Taste 1, rechts, Taste 2. Das alles ereignet sich (natürlich) im Titelbild.
TALES OF A MONSTERPATH: Man schaltet die Engine aus und hält alle Tasten (*Select*, *Run*, Taste 1 & 2). Nun schaltet man ein und läßt *Run* los. Man findet sich in der *Staff Information* wieder. Nun gibt man mal *PC-Engine* oder etwas in der Art ein.

CYBER CROSS: Wenn auf dem Bildschirm steht, daß ein Spiel vorüber ist, hält man den Joystick nach unten sowie Taste 1 & 2. Danach drückt man zweimal *Run*. Jetzt kann man das alte Spiel fortsetzen.

KATO & KEN: Continue funktioniert; und zwar so: Wenn ein Spiel vorbei ist, hält man die beiden Tasten (1+2) und drückt *Run*.
ORDYNE: Im Titelbild hält man Taste 1 & 2. Eine Schrift erscheint. Danach löst man fünfmal einen Reset aus. Nun hält man den Stick nach links oben und hält die Tasten 1, 2 sowie *Select*, um schließlich *Run* zu drücken. Man befindet sich im Test-Mode. Zum Wählen muß man *Select* halten und *Run* drücken. *Gerhard Schindler*
Zehvierunsechzigliche Tips zu zwei Spielen: Bei **RAMBO III** gibt man in der Highscore-Tabelle *RENEGADE* ein. Nun kann man mit den Tasten *1* bis *3* die einzelnen Spielebenen anwählen. Und hier der Poke zu **THUNDERBLADE**: POKE 4159,250. Neustart erfolgt mit SYS 4096. Nun habe man 250 Hubschrauber. *Peter Wilz oder Wulz*

Hallo, Ihr **ZOMBI**es, die Ihr einen Schneider (und vielleicht auch einen ST) besitzt! Hier kommt die Stickpunktlösung:
1. Alle Figuren mit Waffen ausstatten.
2. Mit dem Lift auf Etage vier fahren und die Lastwagenschlüssel nehmen.
3. LKWs vor die Eingänge fahren.
4. Alle Zombies im Keller, hm, umnieten.
5. Den Handschuh und die Sicherung suchen.
6. Sicherungskasten im Keller in Ordnung bringen (Handschuh anziehen!).
7. Die Firguren mit Nahrung versorgen.
8. Sämtliche Zombies abmurksen und im Kühlraum des Kellers unterbringen (bevor man den letzten Zombie ablegt, das Walkie-Talkie nehmen, den Zombie ablegen und das Walkie-Talkie anschalten).
9. Es erscheint folgende Botschaft: „Vielen Dank für die Bereitmachung des Platzes. Bleiben Sie ruhig. Wir kommen gleich!". In diesem Augenblick öffnen die Rocker den Südeingang. Alle (!) Rocker müssen, hm, eliminiert werden.
10. Nun öffnet man den Tank und zapft mit Hilfe von Schlauch und Kanister Benzin ab.
11. Mit dem vollen Kanister eilt man zum Hubschrauber, betankt diesen und macht sich vondannen.

Howlin

KNIGHT ORC

Falls es einige **KNIGHT ORC**-Spieler gibt, die sich noch an die Special Nr.5 erinnern, wissen die bestimmt auch, daß wir dorten eine Teillösung von selbigem Spiel veröffentlicht haben. Hier kommt der Rest:
Ziel des zweiten und dritten Teils von KNIGHT ORC ist es, den *Magician*-Status zu erreichen und aus dieser Welt zu entkommen. Um *Magician* zu werden, ist das Finden von 21 Zaubersprüchen notwendig.
Der erste Zauberspruch wird unserem Ork gleich mit auf den Weg gegeben. Es handelt sich hierbei um *Locate At*, mit dem die Position von Objekten bestimmt werden kann.
Geht man vom Startpunkt aus nach Süden, gelangt man an einen Stein mit einer Inschrift. Wer diese Inschrift liest, erhält den *Glow*-Spruch, und so hat man schon zwei Sprüche. Da der Name dieses Spruches für sich spricht und im Osten dunkle Höhlen liegen, machen wir uns auf, diese zu untersuchen.
Es wird dringend empfohlen, sich eine Karte zu zeichnen, denn letztendlich kann man hier einen weiteren Spruch finden.
Der Weg an der ersten Kreuzung der Höhle nach Süden und dann nach Osten führt einen zu einer Schrift an einer Wand. Wer diesen Raum erleuchtet hat, kann die Schrift nicht lesen, also bestritt man ihn im Dunkeln. Der *Cold*-Spruch wird uns später noch gute Dienste leisten.

Unterwegs wird man sicher einmal dem *Orc Oink* begegnen. Diesem sollte man den Helm abnehmen und ihn sich selbst aufsetzen. Damit *Oink* sich sein Eigentum nicht zurückholen kann, bringen wir ihn kurzerhand um und schaffen uns somit Luft, an der zweiten Kreuzung nach dem Höhleneingang nach Norden in den *dim tunnel* einzubiegen. Der Weg nach Westen führt zum Oberork *Grok*, welcher offenbar hungrig ist und der Weg nach Osten dann zu einer Treppe, welche man dank des Helmes gefahrlos begehen kann.

In der Küche angekommen steckt man alles ein. Auf dem Servierteller (*tray*) befindet sich ein ekliger Leckerbissen, den wir schnell zu *Grok* tragen, welcher sich sogleich bedient und dabei eine Karte (*map*) fallen läßt – sie ist der Schlüssel zu unserem weiteren Weg, da sie die wichtigsten Orte dieses Adventures beschreibt.

Nachdem wir die Höhle in westlicher Richtung verlassen haben (wobei man den Kontakt mit dem Drachen vermeiden sollte) stoßen wir auf die Trollbrücke. Da die Schrift auf dem dort liegenden Treibholz (*driftwood*) nicht lesbar ist, stecken wir es vorsorglich ein und begeben uns zum *odd house* (mit *run house*). Hier befindet sich im Erdgeschoß ein Kamin, in dem ein Feuer lodert, in dem wiederum ein Feuerhaken steckt. Unser *Cold*-Spruch läßt uns einen Blick auf den Feuerhaken werfen und verschafft uns somit den Zauberspruch *Eye*.

Beim weiteren Durchsuchen des Hauses wird uns irgendwann ein Geist über den Weg laufen, welcher uns in eine geheime Kammer mit Knochen führt. Wir nehmen die Knochen an uns und werfen sie nach Art eines afrikanischen Medizinmannes wieder hin (man könnte auch sagen man befragt ein Orakel) und erhalten den *Slow*-Spruch.

Zu jedem ordentlichen Haus gehört mindestens ein Schlafzimmer. Da dies ein ordentliches Haus ist begeben wir uns dorthin und stellen fest, daß es hier eine Maus gibt. Sollte sie nicht da sein, warten wir ab. Sobald wir den kleinen Nager sehen fangen wir ihn, indem wir den Sack auf den Boden legen und mit unseren Gegenständen alle Fluchtwege versperren (Ausprobieren und vor allem die Tür schließen!). Die Maus wird uns nun etwas erzählen wollen, und da sie dies sehr schnell tut, wenden wir den Slow-Spruch an.

Als Ergebnis dessen erhalten wir von ihr den Zauberspruch *Death*. Versäumen sollte man auf keinen Fall, sich das Loch unter dem Bett etwas genauer anzusehen. Noch sehen wir nichts, da das Loch zu klein und zu tief ist. Die Lösung des Problems liegt im *Eye*-Spruch, denn das nun erscheinende Auge nimmt von uns Befehle an und wird ein unentbehrlicher Helfer. Nachdem das Auge in unserem Auftrag das Loch ausgekundschaftet hat, können wir dem Loch die *glittering card* entnehmen. Im Augenblick ist im Haus nichts weiter von Interesse und wir verlassen es durch denselben Eingang, durch den wir es auch betreten haben.

Im Westen liegt der *rose garden*, der ebenfalls auf der Karte verzeichnet ist. Den kleinen Kern (*tiny marrow*) und den Knoblauch (*garlic*) stecken wir ein und wenden uns dem häßlichen Schuppen (*ugly shed*) zu. Drinnen ist es dunkel, aber der *Glow*-Spruch bringt Licht in die Sache und läßt uns einen Zettel mit dem Spruch *Grow* an der Tür finden. *Grow* bedeutet „wachsen" und kann sich eigentlich nur auf den kleinen Kern beziehen. Also wender man *Grow* an und besitzt den nächsten Zauberspruch, nämlich *Cure*.

Nun, da wir den Schuppen abgehakt haben, können wir uns dem *apple tree* im Rosengarten zuwenden. Den Baum einfach zu schütteln hat wenig Sinn, da der Apfel schneller fällt als wir

ihn fangen können. Wir brauchen also einen Fänger, und auch hier leistet uns das Auge gute Dienste. Der Apfel, ist er unbeschädigt in unserer Hand, verschafft uns den Spruch *Empathy*.
Das wäre abgehakt, nun geht's auf zum Friedhof (*run graveyard*) und dort südlicherwegs durch die Nekropolis zum Vampir. Vor ihm schützt uns der Knoblauch. Er erklärt uns nach seinem Frühstück den *Knives*-Spruch, woraufhin wir diese gastliche Stätte verlassen, und zwar mit der entdeckten Münze und der toten Maus. Letztere wird von unserem *Cure*-Spruch bei Bedarf wieder zum Leben erweckt. Am Grabstein paßt die Münze in eine kleine Öffnung, worauf sich in der Nekropolis ein Sargdeckel öffnet. Leider kann man nicht gleichzeitig an zwei Orten sein, so daß das Einwerfen der Münze am besten dem Auge überlassen wird (Münze ablegen nicht vergessen). Im Sarg lernen wir den Spruch *Detect*.
Die Brücke weckt nun unser Interesse, und nachdem wir uns einen Gegenstand als Obulus für den Troll besorgt haben (irgendein silberner Gegenstand, ganz egal) machen wir uns dort an dem Seil zu schaffen. Allein bekommen wir es nicht aus dem Wasser, aber zusammen mit dem Auge erhalten wir einen an das Seil geknüpften Ring. Nach dem Aufstecken desselben bemerken wir, daß er **nicht** unsichtbar macht, womit wir bei der Geschichte des *Herrn der Ringe* wären.
Man läßt diesen Ring also genauso enden, und tatsächlich erhält man beim Verbrennen des Schmuckstücks (im Haus ist ein Feuer) den *Exorcise*-Spruch. Nun muß nur noch überlegt werden, welchem Gegenstand damit seine Magie ausgetrieben werden soll.
Unsere Wahl fällt auf das Stück Treibholz, und somit verdienen wir uns den *Fly*-Spruch. Dieser Spruch ist sehr praktisch, da man mit ihm nicht nur sich selbst, sondern auch andere Leute und Gegenstände über dem Boden schweben lassen kann. Wir verlassen also das Haus und kommen wieder am Garten vorbei. Hier fällt uns die Statue auf, und nur so zum Ausprobieren des neuen Spruches lassen wir sie schweben, was uns den Spruch *Shield* einbringt, der uns unverwundbar macht.
Noch nicht untersucht sind bis jetzt noch das Moor, der Wald und das Schloß. Auch in der Höhle gibt es noch ein wenig zu Erforschen, was nicht erfolgt ist, da es besser war, dem Drachen auszuweichen.
Im Moor finden wir eine Gedenktafel (*plaque*), deren Inschrift wir nicht lesen können, da sie ständig durch den Moornebel beschlägt (?). Sowieso ist die ganze Gegend hier nicht besonders einladend, ganz zu schweigen von dem Dämon im Moor, der nach unseren Füßen greift. Ihm begegnen wir damit, daß wir das Moor kurzerhand mit dem *Cold*-Spruch einfrieren.
Das gute alte Teamwork-Verfahren funktioniert auch beim Reinigen des Grabsteins, und so gehört der *Fireball*-Spruch nun auch uns. Irgendwann taucht in dieser Gegend auch ein Frosch auf, und da man bei diesem Adventure schon einmal auf eine andere Story zurückgegriffen hat, tut man's schlicht noch einmal und gibt dem grünen Hopsemann einen Schmatz (igitt!). Das gefällt dem armen Kerl ganz und gar nicht, weshalb er uns einen Kieselstein (*pebble*) gibt. Auf diesem Stein steht der Spruch *Jump*.
Bei dem nach Norden führenden Weg gelangt man zum Wald und an einen See. Irgendwann taucht hier ein Druid auf und gibt einem ohne weiteres Zutun den Spruch *Charisma*.
In einem Ameisenhaufen und unter normalen Umständen unerreichbar liegt die *disk of amber*. Die Ameisen geben sie einem nicht freiwillig, und so muß man sie sich in Teamarbeit beschaffen. Das Auge und der Feuerball – beide nehmen von uns Befehle entgegen – helfen uns bei der Ausrottung der Ameisen. Der Kampf wird mit *Magician* belohnt. Das Buch auf dem Podest sollten wir noch nicht lesen, da es zwar einen Zauberspruch enthält, jedoch nur einmal geöffnet werden kann und wir noch nicht wissen, ob wir alle anderen Sprüche finden (...ist zwar eine seltsame Argumentation, aber was soll's).
Der *rainbird* erweist sich als wahre Quasselstrippe, denn er gibt über fast alle Zaubersprüche und Gegenstände Auskunft. Er erzählt uns, daß zu unserer Flucht aus dem Land vier Charaktere notwendig sind: Der Drache, die Maus, der Troll und er selbst.
Ihn selbst kann man nur mit einem *Magician* einfangen, die anderen sind mit einem geheimnisvollen Mechanismus zu rekrutieren. Dieser Mechanismus (*Recruiter*) befindet sich in einer Abstellkammer (*Walk – in cupboard*). Da uns bisher keine solche untergekommen ist nehmen wir's vorweg – sie befindet sich nicht im Schloß. So bleibt nur der „Himmel", in den wir nach unserem Tod kommen. Dort befindet sich im Osten ein Metalltür, die mit der *glittering card* zu öffnen ist (nur sichtbar wenn das Visir abgenommen ist – der Weg hierhin ist in der ASM Special 5 beschrieben, haha).
Mit dem Selbstmord (*death*-Spruch) sollte man erst beginnen, wenn die *valkyrie* den getöteten Körper mitnimmt, da man sonst aus dem Himmel vor dessen Eintreffen wieder hinausgeworfen wird.
Nachdem wir uns nach obiger Methode (???) den *recruiter* oder *reprogrammer* besorgt haben, suchen wir noch einmal die Höhle auf. Die **lebende** Maus (*cure*-Spruch) läßt den Drachen vor Furcht um seinen Schwanz friedlich werden, da an diesem eine Schuppe fehlt. Diese Schuppe (*scale*) finden wir ebenfalls in der Höhle und überreichen sie dem Drachen.
Nun nimmt man sich die Karte der Höhle vor (man hat sie ja hoffentlich gezeichnet!). Südlich von der Küche befindet sich ein Raum mit dem klangvollen Namen *Dead end store for tenderhooks*. Hinter seiner Westwand befindet sich eine Salzmine, in die wir mit unserem *Jump*-Spruch gelangen. Dieser Geheimraum enthält den Zauberspruch *Sword*.
Wir verlassen jetzt das Höhlenlabyrinth und begeben uns zum Schloß, wo wir die Seile der Zugbrücke mit den *Knives*-Spruch durchtrennen. Der Weg nach Süden wird uns zwar von Schloßwachen, welche siedendes Öl auf uns herabgießen, erschwert, aber die Sprüche *Shield* und *Fly* lassen uns weiter ins Innere des Schloßes vordringen.
Über einem Becken voller Säure schwebend entdecken wir darin einen Knopf, der offenbar die verschlossene Tür öffnet. Die Säure vernichtet jeden Gegenstand mit Ausnahme des durch den *Sword*-Spruch entstehenden Schwertes.
Im Schloß gleangen wir nun zu einem Gefängniswärter, welcher uns auch sogleich eine Eisenkugel ans Bein bindet (läßt sich mit *Grow* entfernen). In der Gefängniszelle selbst können wir eine dort liegende Rüstung (*armour*) anlegen und uns in den Besitz einer weiteren Waffe bringen. Diese Waffe verbirgt den Spruch *Teleport*.
Auf dem Weg zurück liegt (irgendwo im Osten) ein Raum mit einer Eisentür. Diese kann nun gefahrlos geöffnet werden, da die von der Tür ausgehenden elektrischen Ladungen an unserer Rüstung und an unserer Eisenkugel in den Boden übergehen. Hinter dieser Tür befindet sich eine Bücherei, die von einem durch uns in seiner Ruhe gestörten *monk* bewacht wird. Leider ist es dem Einsender nicht gelungen, an dieser Kreatur vorbeizukommen, aber sie scheint für die Lösung nicht von überragender Bedeutung zu sein, obwohl sich hinter der Bücherei ein weiterer Raum befindet.
Das Schloß gibt nun nichts mehr her, und es wird Zeit, den letzten Zauberspruch aus dem Buch zu holen. Er heißt *Lightning Bolt*.
Nachdem wir uns mit Hilfe des *Magician*-Spruches in einen ebensolchen verwandelt haben, sind die Voraussetzungen für die Rekrutierung der vier Fluchthelfer geschaffen.
Lediglich der Troll macht noch Probleme, denn er muß regelrecht erpreßt werden. Dazu müssen wir in sein Haus auf der Brücke gelangen, was angesichts der drei schweren Riegel an der Tür nicht so einfach ist. Ob die nun folgende Lösung im Sinne der Programmierer ist, sei dahingestellt..., aber sie funktioniert.
Wir besorgen uns zwei silberne Gegenstände und verschaffen uns Zutritt zur Brücke. Dort erschaffen wir die beiden Helfer *Eye* und *Fireball* und verlassen die Brücke wieder. Nun versuchen wir erneut und ohne Zoll auf die Brücke zu gelangen, woran der Troll uns zu hindern versuchen wird. Nach einem kurzen Kampf (*Shield* nicht vergessen!) wird in Teamarbeit mit den Helfern der Zugang zur Hütte ermöglicht. An dieser Stelle kann es passieren, daß der Troll nach dem dritten Riegel erscheint und die Tür von innen abschließt. Da dies davon abhängt, wie schnell sich der Troll regeneriert und wo sich die *Valkyrie* befindet, sind teilweise über zehn Versuche notwendig. Die Lösung von Michael (Special 5) konnte der Einsender nicht nachvollziehen, da er den angegebenen Schatz nicht gefunden hat. Naja, sind wir aber erst hinter der Tür, nehmen wir sofort die Brieftasche des Trolls an uns und geben sie auch nicht mehr her. Der Troll kann jetzt rekrutiert werden.
Nun sind alle Helfer versammelt. Wir gehen also zum Ausgang (*exit ramp* im Südosten) und von dort aus zur Feuertür, die sich durch den Feueratem des Drachens öffnet. Im Raum hinter dieser Tür befindet sich eine rote Linie, die auf keinen Fall überschritten werden darf. Sie ist zu deaktivieren, was im *inspection hatch* vonstatten geht. Nachdem der Troll diesen geöffnet und die Maus hineingesetzt hat, befiehlt man der Maus, den Draht durchzubeißen. Der Weg nach Westen führt uns nun zu einem Kiosk, an dem in einer Glasscheibe eine Öffnung (*opening*) zum Bezahlen ist.
Wir setzen die Maus in die Öffnung und erfahren, daß sich dort ein Knopf befindet, den sie aber nicht drücken kann. Nur einer unserer Gefährten kann das: der *Rainbird*...

Ronald oder so Unleserlich




GRAND PRIX 1990
Slice, Lob, Spin & Longline – hier sind die absoluten Cracks gefragt! Denn UBI SOFT und RUSHWARE haben ein Ding auf die Beine gestellt, das seinesgleichen sucht. GREAT COURTS, das Super-Tennisspiel von UBI SOFT, ist zur Zeit in aller Munde. Und: GREAT COURTS wird auch am 17. und 18. März 1990 im Mittelpunkt des Geschehens stehen, denn dann kämpfen Computer-Freaks aus halb Europa um Ruhm, Ehren und viel, viel Geld. Dann nämlich wird in Paris das GREAT-COURTS-Finale ausgetragen. Klar, daß auch die ASM-Leser die Chance erhalten sollen, dabei zu sein.
So soll's laufen: Aus Euren Einsendungen ziehen wir die Karten von acht Teilnehmern, die wir zu uns in die ASM-Redaktion einladen. Hier wird in der Vorausscheidung der Final-Teilnehmer ermittelt, der uns in Paris vertreten soll.
Für den Einzug in die Endrunde gibt es garantierte 3.000 Deutsche Märker. Weitere Preise:
2. und 3. Preis: Je ein UBI-SOFT-Tennisschläger
4. bis 23. Preis: Je ein UBI-SOFT-Spiel
24. bis 33. Preis: Je ein UBI-SOFT-T-Shirt
Der Sieger der Vorausscheidung verbringt ein Wochenende in Paris (alle Kosten werden übernommen; ein Besuch bei UBI-SOFT und ein Zusammentreffen mit den Programmierern stehen auf der Tagesordnung). Hier findet dann das Finale statt – dem Sieger winken satte 15.000 Märker!
Also, Leute, nehmt den Griffel in die Hand, und schickt uns Eure Postkarte bis zum 15. 2. 1990.
Kennwort: GREAT COURTS. Und: Vergeßt nicht, Eure komplette Adresse mit Telefonnummer, Euer Alter und Euren Computertyp anzugeben.
PLAYER1 2 0
PLAYER2 6 0
UBI Soft
RUSHWARE
Online with the trend


U.S. GOLD

Die „Six-Packs“ kommen ...

... und nicht nur die, sondern auch Vierlinge, „flotte Dreier“ – Games im halben Dutzend oder gleich zehn Stück auf einmal. Kompilationen sind der große Renner dieses Winters. Manchmal Schnee von gestern – oft aber auch echte Schnäppchen! Hier nur ein kleiner Auszug aus dem großen Angebot:



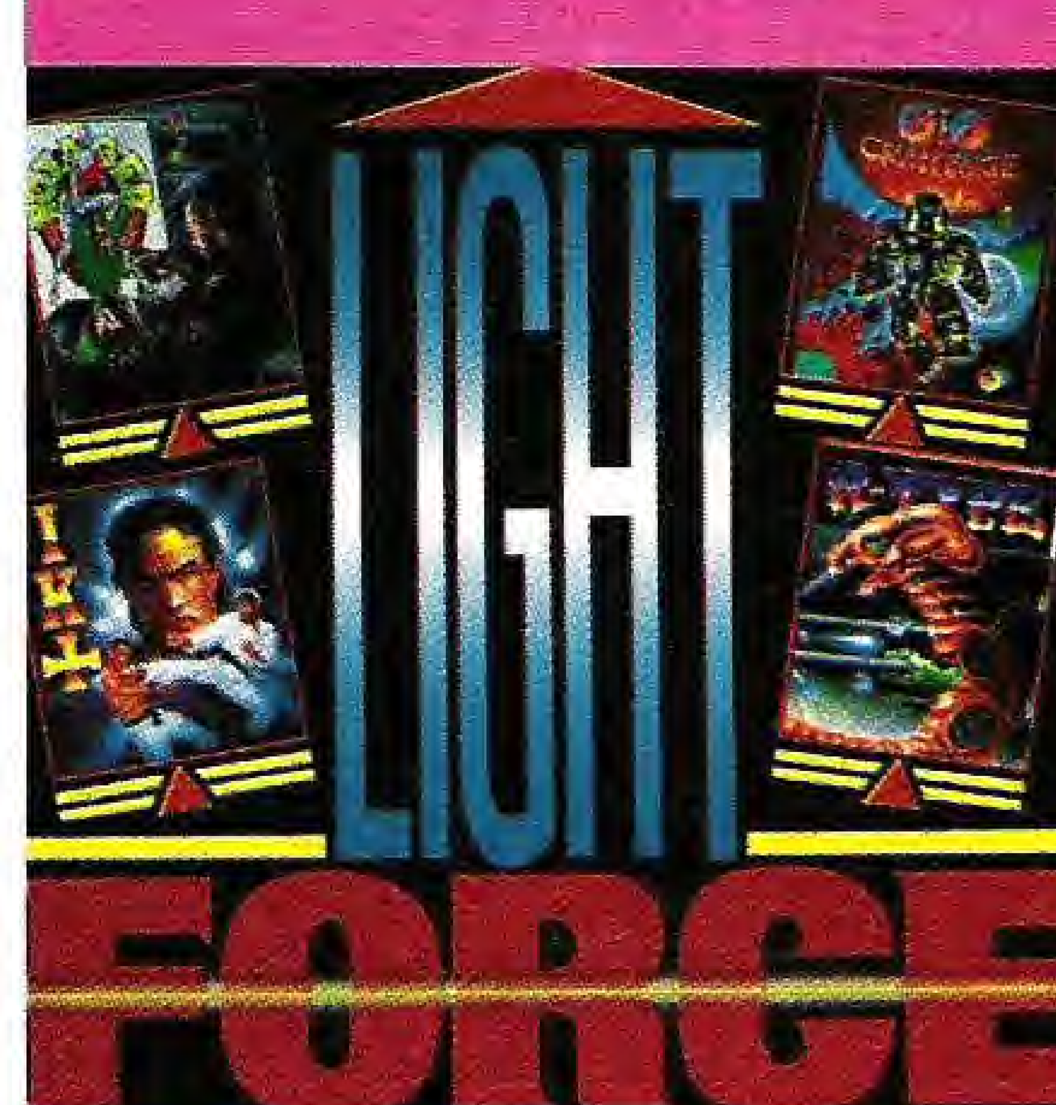
PREMIER COLLECTION II

Systeme: Atari ST, Amiga
Hersteller: Hewson
Preis: Ca. 100 DM
Titel:
● Eliminator
● Mercenary
● Custodian
● Backlash



EPYX ACTION

Systeme: C-64, CPC, Spectrum
Hersteller: U.S. Gold
Preis: Ca. 40-70 DM
Titel:
● California Games
● Impossible Mission II
● The Games – Winter Edition
● 4x4 Off Road Racing
● Street Sports Basketball



LIGHT FORCE

Hersteller: Ocean
Systeme: Amiga, Atari ST
Preis: Ca. 100 DM
Titel:
● R-Type
● Voyager
● Bio Challenge
● International Karate +



100% DYNAMITE

Systeme: C-64, CPC, Spectrum
Hersteller: Ocean
Preis: Ca. 40-70 DM
Titel:
● After Burner
● Double Dragon
● WEC Le Mans
● Last Ninja 2



THE HOUSE MIX

Systeme: C-64, CPC, Spectrum
Hersteller: Gremlin
Preis: Ca. 40-50 DM
Titel:
● Dark Fusion
● Night Rider
● Artura
● Motor Massacre
● Skate Crazy
● Deflektor

COIN OP HITS

Systeme: C-64, CPC
Hersteller: U.S. Gold
Preis: 55-70 DM
Titel:
● Out Run
● Road Blasters
● Thunder Blade
● Spy Hunter
● Bionic Commando

WINNERS

Systeme: Amiga, Atari ST
Hersteller: U.S. Gold
Preis: Ca. 80 DM
Titel:
● Thunder Blade
● Impossible Mission II
● Blasteroids
● L.E.D. Storm

Alle hier aufgeführten Kompilationen können im Fachhandel und in Kaufhäusern bezogen werden.

Phantasievoll!

BLADE
WARRIOR

BLADE WARRIOR, Herr der tanzenden Klingen, entführt Sie in eine mystische Welt, in der die Macht des Bösen herrscht. Nutzen Sie Ihre magischen Kräfte und jeden Anhaltspunkt in diesem effektvollen Fantasy-Epos.

Leisten Sie sich diesen Ausflug in eine andere Realität auf Ihrem AMIGA, ATARI ST oder PC.

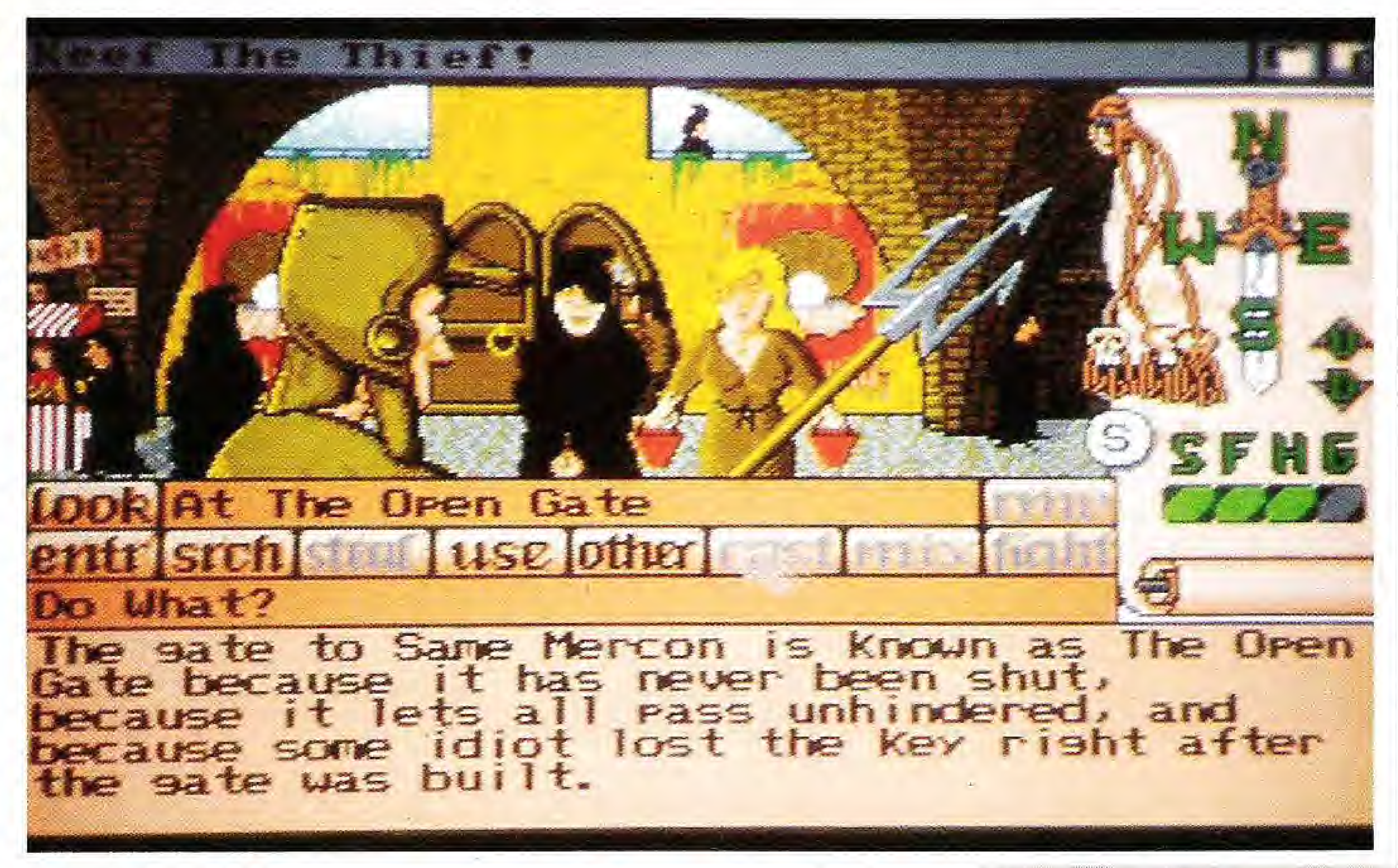






Mirrorsoft





LANGFINGER-GALA

Programm: Keef the Thief, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, PC, **Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Electronic Arts, England, **Muster von:** Electronic Arts, [7] / [15].

Schon allein die Vorgeschichte des neuesten Fantasy-Rollenspieles aus dem renommierten Softwarehaus **ELECTRONIC ARTS** klingt sehr vielversprechend, steht jedoch in krassem Gegensatz zu den meisten anderen Abenteuerspielen dieses Stils: Der (Anti-)Held des Games namens Keef wurde als kleines hilfloses Baby ausgesetzt, und Priester aus dem Tempel von Mem nahmen ihn auf, um ihm künftig die nicht mehr vorhandene Familie zu ersetzen. Obwohl diese weisen Priester den jungen Keef ganz vorbildlich in die Kunst der Zauberei und der Kampftechniken einweisen, entwickelt sich ihr Schützling zu einem Kleptomanen ganz besonderer Art, also einem Menschen mit dem krankhaften Trieb, Dinge zu entwenden.

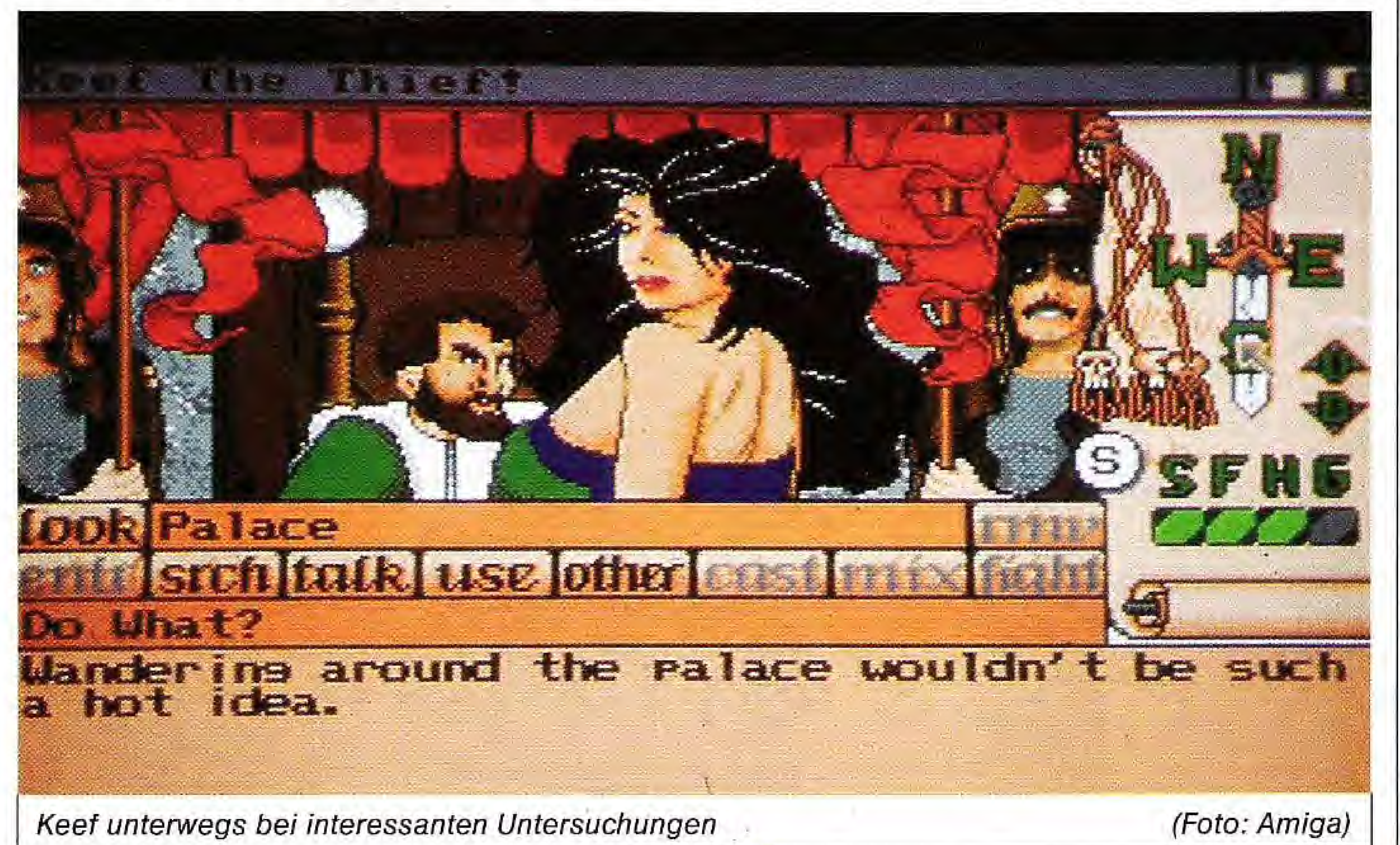
Im Gegensatz zu den meisten anderen Rollenspielen, in denen die obligatorischen muskelstrotzenden Barbaren oder hyperklugen Magier die Helden darstellen, ist in **KEEF THE THIEF** ein Langfinger die Hauptperson. So geschieht es auch, daß jener Keef eines Tages als Wiederholungstäter aus dem Tempel geworfen wird, denn auch Priester sind nur Menschen, denen irgendwann einmal der Kragen platzt. Daraufhin sucht er sich gezwungenermaßen eine neue „Beschäftigung" und begibt sich auf den Weg, so einfach mir nichts dir nichts alle sechs Fragmente einer verlorengegangenen Götterstatue zu finden.

Das Programm selbst erweist sich als reinrassiges Rollenspiel mit recht einfach zu bedienendem Steuer- und Eingabesystem per Maus. Außerdem lassen sich zahlreiche Daten und Informationen bezüglich der momentanen Situation über die Pull-down-Menueleiste abrufen. Wie üblich, bestehen die Möglichkeiten und Aufgaben darin, sich mit Personen zu unterhalten, gegen sie zu kämpfen, Gegenstände einzusammeln (und sinnvoll zu nutzen) und Rätsel zu lösen. Selbstredend existieren neben Städten und Dschungelgebieten auch die allseits bekannten Dungeons; darüberhinaus besteht sogar noch eine zusätzliche Kampfeinlagensequenz, die dem ganzen Game einen Hauch von Action gibt. Erfreulich sind ebenso die kurzen Nachladezeiten und die vielen unterschiedlichen Szenarien.

Was dieses Rollenspiel jedoch aus der Masse hervortreten läßt, ist die Tatsache, daß es sich selbst nicht ganz ernst nimmt und daher voller Ironie, Jux und derbem Humor steckt. Den Leuten, die es also leid sind, ständig als Retter von Völkern und Welten zu fungieren, dürfte KEEF THE THIEF somit nur willkommen sein, und sie müßten voll auf ihre Kosten kommen. Es sollte hingegen beachtet werden, daß einige Englischkenntnisse vonnöten sind, um den typischen Humor gänzlich verstehen zu ktnnen. Zur Grafik muß gesagt werden, daß sie zwar im großen und ganzen gut ist, daß einige Bilder jedoch ziemlich amateurhaft, chaotisch und unkoordiniert wirken – man merkt, daß hier echte Freaks am Werk waren. Die Melodie, die während des Spielablaufes erklingt, ist allerdings wirklich originell komponiert und vermag es daher, den Zuhörer zu begeistern. Da eine Save-Option zum Abspeichern der Spielstände bei diesen Spielen generell üblich ist, soll sie hier nicht noch einmal hervorgehoben werden. Durch die relativ einfache Bedienung ist KEEF THE THIEF auch für Einsteiger und Neulinge geeignet, und wer ein humorvolles und dennoch etwas komplexeres Rollenspiel sucht, sollte sich dieses Programm ruhig einmal ansehen.

Matthias Fenzke

Grafik	**7**
Vokabular	**Icons/Menues**
Sound	**9**
Story	**9**
Atmosphäre	**9**
Preis/Leistung	**8**



Keef unterwegs bei interessanten Untersuchungen *(Foto: Amiga)*

Drogen-Krimi

Programm: The Omnicron Conspiracy, **System:** IBM (CGA, EGA, Tandy), ST und Amiga im Frühjahr, **Preis:** Ca. 120 Mark, **Hersteller:** Imageworks, London, England, **Muster von:** Mirrorsoft.

Science Fiction, Thriller, Komödie – drei Genres, die, jedes für sich genommen, genügend Material für ein Adventure liefern könnten. **THE OMNICRON CONSPIRACY** von **IMAGEWORKS** versucht jedoch, die drei Kategorien zu *einem* umfangreichen Grafikabenteuer nach bewährtem *Sierra*-Strickmuster zu verknüpfen.

In THE OMNICRON CONSPIRACY sind Sie Ace Powers, Kapitän der Sternenpolizei, dem die Aufgabe übertragen wird, einen im gesamten Universum operierenden Ring von Drogenschmugglern auszuheben. Mit Ihrem Raumschiff machen Sie sich zuerst auf den Weg zum Planeten Cron, um die genauen Instruktionen Ihres Chefs in Empfang zu nehmen. Dort angekommen, wird Ihnen offenbart, daß der Kollege, der den Fall bisher betreute, auf mysteriöse Weise verschwunden ist. Von nun an sind Sie auf sich allein gestellt.



Foto: EGA

THE OMNICRON CONSPIRACY ist, wie die meisten Grafik-Adventures, voll animiert, das heißt, die Bewegungen Ihrer Spielfigur werden mit Joystick oder Tastatur gesteuert und in mehr oder minder anschaulicher Grafik dargestellt. Im Gegensatz zur inhaltlich ähnlich gestalteten *Space-Quest-Trilogie* sind aber keinerlei Tastatureingaben mehr erforderlich. Wenn Ihr Bildschirm-Ich einen Gegenstand untersuchen, nehmen, ablegen oder verwenden will, genügt ein Druck auf die Enter-Taste, um ein Pull-Down-Menü zu aktivieren, dem die entsprechenden Kommandos zu entnehmen sind. Sie können im Maximalfall sechs Objekte bei sich tragen, doch bleibt zu beachten, daß eine der Taschen Ihrer Allzweck-Laserwaffe vorbehalten sein sollte, die je nach Belieben Gegner tötet oder kampfunfähig macht. Für den trotz dieser Schutzmaßnahme noch immer recht wahrscheinlichen Fall, daß Ihnen ein Außerirdischer einmal mit handfesten Argumenten entgegentritt, besitzen Sie glücklicherweise einen leistungsfähigen Hilfsdroiden, der in der Lage ist, erlittene Verletzungen umgehend zu behandeln.

Die Lösung des ersten Falles stellt selbst für Anfänger kein großes Problem dar, da Ihr bedauerlicherweise abhandengekommener Vorgänger gute Arbeit geleistet und viele nützliche Hinweise auf den Aufenthaltsort der Dealer zusammengetragen hat. Um die Motivation zu steigern, werden Ihnen nach erfolgreicher Festnahme der Verantwortlichen zwei schwere Missionen übertragen, in denen Sie sich unter anderem als Retter der gesamten Galaxis beweisen müssen.

THE OMNICRON CONSPIRACY gehört ganz gewiß nicht zu den bahnbrechenden Errungenschaften im Bereich Adventure. Das Menü-System macht zwar den Einstieg leicht, doch leider wird durch die Vorgabe der verwendbaren Verben der Handlungsspielraum stark eingeschränkt. Einmal gelöst, stellt das Programm somit keine Herausforderung mehr dar. Einziger Grund, sich mehrmals vor seinen PC zu setzen, sind die (im EGA- und Tandy-Modus) zum Teil sehr stimmungsvollen Grafiken, die von den seltsamsten Kreaturen bevölkert werden, die nur darauf zu warten scheinen, eingehend untersucht zu werden.

Wirklich witzig sind die in sehr legerem Englisch gehaltenen Texte, die auch vor eindeutig-zweideutigen Anspielungen (Ist die Besitzerin der Taverne wirklich nur hinter der Plasmakanone des Schnüfflers her?) nicht zurückschrecken und nebenbei unserer konsumorientierten Gesellschaft mit all ihren Vorbehalten gegenüber fremdartigen Kulturen den Spiegel vorhalten.

THE OMNICRON CONSPIRACY ist gute Unterhaltung für langweilige Stunden im Büro (das Programm läßt sich problemlos auf der Festplatte installieren). Der eher den 'ernsten' Textabenteuern zugewandte User sollte sich den Kauf lieber zweimal überlegen.

Klaus Vill

Grafik	8
Sound (unerheblich)	3
Story	9
Atmosphäre	8
Preis/Leistung	8



SECRET SERVICE
Am 15. 1. ist es soweit
100 Seiten alles für ALLE
TIPS, CHEATS, COMPETITIONS
Das alles & mehr für völlig absurde DM 7,50
ASM SPEZIAL NR. 7
SUPER SUPER
DAS BUCH ZUR RATTE
INTERGALAKTISCH
120 starke Seiten voller kosmischer Cartoons
LIMITED EDITION
Lieferung nur solange Vorrat reicht
Nur gegen Vorkasse beim Tronic-Verlag für
AB SOFORT!
DM 7,80 erhältlich
Bestelladresse: Tronic-Verlag, Stad 35, 3440 Eschwege



雙截龍
DOUBLE DRAGON II
The Revenge
DENN SIE WISSEN NICHT WAS SIE TUN
Double Dragon II ist die Fortsetzung der abenteuerlichen Geschichte von Billy und Jimmy und deren Freundin Marian.
Am Ende des ersten Abenteuers wurde Marian von den Black Warriors entführt.
Billy ist beunruhigt.
Lebt Marian noch?
Wo ist das geheime Lager des SHADOW BOSS?
Billy muß es wissen!
Viele Action-Szenen machen dieses Spiel unglaublich nervenaufreibend.
Für 1 oder 2 Spieler!
IBM PC
C 64
ATARI ST
DOUBLE DRAGON II – THE REVENGE™
Original Spielhallenumsetzung
erhältlich für Atari ST, Amiga, IBM PC, C 64 Disk/Cass.
Licensed from © AMERICAN TECHNOS INC., 1989.
VIRGIN GAMES GmbH, Hamburg
im Vertrieb von:
RUSHWARE
Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128–132
4044 Kaarst 2
Tel. 02101/607-0
Games





Kontakte

Amiga. Suche und tausche Top-Games call: 04944/3926 (Ingo)

*****UBIX*****Ubix is searching for hot, new contacts on C64 and Amiga. Send with disc to UBIX, Plattenstr. 31, 405 Mönchengladbach 4 No Loosers!!!!

Mega Drive* Tausche, kaufe, verkaufe Module, besitze: Altered B., Ken N., Base-Bal, thunderblade, Ghoul's + Ghosts VK je 90,- Marc Müller, Tel. 04307/6378

An alle PC-Engine + Sega Mega Drive Freaks! Neuer Club mit eigenem Clubjournal. Über 30Seiten mit eigenen Tests, Kaufangeboten.. und vielen tollen Farbfotos. Neuste Ausgabe erhälst Du gegen Fr./DM 5,-bei PC-Engine-Club, Langäristr. 17, CH--8117 Fällanden

STOP: Jeder Artikel um die Hölfte vom normalen Preis. Schlu mit Geldsorgen usw. Wie? Wo? Info-Mappe mit allen Tips + Tricks + allen angeboten gegen 10,-DM bei: H.T., Postfach 43, 843 Neumarkt, oder der Erfolgsweider, sehr interessant gegen 30,- DM (Schein /Scheck)

CH*C-64*CH Wollt Ihr die neusten GAMES? Oder glaubt Ihr Neuere als wir zu haben? Dann schreibt an: Erich Gillmann, Wyden 4, 5242 Birr oder Tel. 056/947252 (Erich o. Martin)

SEGA Ohne unsere Tips sind Eure Spiele nur halb so gut! Fordert ein Info + Gratis-Clubzeitung an, bei... T.O., Währingerstr. 24/1/24, 1090 Wien, Österreich. Der Club für alle Sega-User (auch MEga-Drive!). Wir bieten auch Hotline und Gewinnspiele...

Stormtroopers of Death!! Hardcorepower on amiga!!! Contact: P.O.Box (No Number), 3380 Pöchlarn, Austria

ST*Amiga Haben neueste Soft! Listen an: ST: Martin Pfander, Lutertalstr. 53, 3065 Bollingen, Schweiz AMIGA. Vincent Brannon, Lutertalstr. 55, 3065 Bollingen (auch Anfänger willkommen)

Berliner Fan-Club für Sega + Nintendo-Spieler sucht noch viele Mitglieder aus dem Berliner Raum. Bieten Hotline, Zeitung, Tips + Tricks und Spielverleih. Mehr unter 6849816/030-0.00 Uhr.

****Hotline***** HTL**contact hotline for the hottest modem stuff. Send disks or cash and we send back. Contact us at P.O-box 55917, 4600 Dortmund 30 W-Germany

You want the newest Software for your Amiga or Atari ST Contact us: "The Elite" Postfach 532, A-1100 Wien or Postfach 235, A-1051 Wien. Zu verkaufen: SX 64 + Speedtos um DM 550,-

Ich habe und suche neueste Games. Bitte nur anrufen: Mo-Do von 13.30 bis 14.30 (Tel: 0261/18148). Briefe an: Pierre Oster, Südallee 12, 5400 Koblenz Here is Tron

Suchen Kontakte zu anderen ST-Freaks! Anfänger willkommen!! Phone us! (Christian) 02598/522 (Frank) 02597/1627

For hot Amiga Trading call: 02564/33485 (Karsten) Sonntag 17-19

For the latest Software in scene try to contact Luxembourg's. No 1 ! Write to. B.Pb. 10-4504 Obercorn Luxembourg! Also beginners! 24 Std. Service!!

UNICORN Der neue Public-Domain-Club für alle Amiga + C-64 -user. Infos gibt es gegen Rückporto (60 Pfg.) bei: * UNICORN, T. Hasenbein, Herner Str. 277, D-4630 Bochum *

Come into real buisiness and contact ONYX for gettin' THE LATEST WAREX for ya Amiga under: ONYX, A-711 Oberalm Austria! Also for swapping hottest stuff! Of course no lammers!!!

Amiga Programmierungsservice!! Wir programmieren Euch Super Intros/ Demos auf dem Amiga. Disk + Rückporto für unsere Demosdisk an. M'Barki Murad, bergstr 218, 4370 Marl

PC * PC Suchen Interessenten, die mit uns auf dem PC als Gruppe Software (Spiele) erwerben wollen! Tel: 06622/2941

Amiga Developers Club! Wir suchen Mitglieder aus ganz Europa! Monatl. Clubdisk, Meetings, Mailbox, PD-Pool, eigene PD-Serie, Kurse uv. Contact: ADC, Schweiz, C/o Florian Helfrich, Tanngasse 32, CH-5036 Oberentfelden. Tel.: CH 064/435026!

Wer braucht Songs für seinen Amiga? Wir arbeiten mit Sound und Noise-Tracker. Suchen Kontakt zu Gruppen. Songdiskette anfordern: (Ralph) (07127)/59263

Amiga Software Pool is searching for some more new contacts on the Amiga 500!! Contact us under: 2845-Damme, Rebhuhnstiege 3, W-Germany Tel. 05491/2918 or 05491/1619 (Kai)

Hallo Frreaks The Zero Boy sucht hot contacts for C64 Disks! Send your list or Disk to - The Zero Boy 6601- Bübingen, Postfach 12.41 PS No-Loosers and Lammer

AMIGA do you wnat hot contact??? I have the newest stuff! Only top soft call me 040/869982 (Lars) Amiga ** Amiga ** TT

The Beastle Boys in 1989!! If wanna the hottest stuff on Amiga or Atari ST, the call. 0821/61068 Only between 6 and 8pm! Call or die!!

AMIGA! Call 09231/4281!! ab 14.00 Uhr

Neueste AMIGA Soft Faire Preise-Top Service So contact the No. 1 in Switzerland Deathline-Faster-Thanlight Write to Mr. Tiger, P.O.Box 36, 5223 Riniken or phone 056/417053 See you later! Mr. Tiger of DTI

Wer hat Lust bei dem Amiga Club "The Critters" teilzunehemen?? Info: Schreibt mit Rückporto an: Dirk Kugelstadt, Zietenring 6, 6200 Wiesbaden **The Critters**

Computer News Die Zeitschrift für den Amiga. Jeden monat News, Demos und Anderes. Je Ausgabe 2 Disk für 10 DM incl. Disk und Prot. Info gegen Rückproto anfordern. Computer News, Postfach 24, 8531 Uehlfeld

--Haben und suchen immer die neueste Software Ruf doch mal an: 07132/16498(Timo) oder 07132/37759 (Michael)

Programmierer sucht Grafiker zur Mitarbeit bei kommerziellem ST-Spiel. Prozentuale Beteiligung Tel. 04674/1475

C-64 Brotkasten c-64 Biete, suche, tausche Demos (max. 6 Wo) Anwender und Games Tel: 05861/7566 Chris

****CH The sacred setrox CH** Ps looking for Original Supplier! We are now also on Modem-Trading! Forget all looser and phone us 062/26 01 63 (Massino)**

Hallo SEGA FANS! Wir suchen für unseren Sega-Club Fullstop Mitlglieder. Näheres unter der Tel. 6876765 Nur für Berliner!

Wichtige Hinweise für Kleinanzeigeninserenten:

* Private Kleinanzeigen werden nur gegen Vorkasse veröffentlicht!

* Zur Bezahlung von Kleinanzeigen werden keine Briefmarken oder Fremdwährungen mehr entgegengenommen!

* Kleinanzeigenaufträge unter Angabe einer Postlagerkartennummer oder dem Hinweis „postlagernd" werden **nicht** veröffentlicht.

* Der Verlag behält sich vor, alle von der Bundesprüfstelle indizierten Programme, ersatzlos zu streichen.

* Wir weisen darauf hin, daß urheberrechtlich geschützte Software nur im Original zum Verkauf oder zur Verbreitung angeboten werden darf.

Schreibe Euch top Amiga Intros in Assembler: Manuel Weiner, Triberger Str. 3, 7807 Elzach 3, Info-Disk gegen Leerdisk + Rückporto

Verschiedenes

Maniac Mansion & Zak McKracken!! Komplettlösung je 5 DM. Geld und frankierter Rückumschlag an Andreas Franzen, Kreuzfelder 15, 5501 Lorscheid. Vorkasse! Auch Briefmarke

Finde den Weg zu Himmel! The Wag to Sky Mailbox 09734/240 Par.: 300/1200/2400 Bd. 8N1 Angebot: Weihnachtsrätsel, Secret Mail, fortl. Computerstory u.v.a.

Ich suche das Buch: Adventures -und wie man sie programmiert. Dringend! Ich biete 40,-DM! Sven Buchberger, Ernst-Ludwig-Str. 2, 6101 Roßdorf 1

Wow!! Ligatrainer - Das Postspiel das alles andere in den Schatten stellt. Das ist Fußball-spaß wie er sein muß. Kostenl. Info bei S. Bormann, Beberschestr. 20, 3252 Bad Münder 2

STRASSE DER STERNE ist da!! Das Computerpostspiel einer neuen Dimension..-Kostenlose 8-seitige Infobroschüre bei S. Langer, Mozartstr. 5, D-8940 Memmingen

Brauchen Sie Tips zu Spielen? Wir haben sie! Tips, Kartensätze, Komplettlösungen! Info gegen frankierten Rückumschag bei. Martin Schott, Sandstr. 40, 8672 Selb

NBA-Manager! Der Basketballmanager! Managen Sie ein Team der amerikanischen Basketball Profi Liga!! 15 DM (inkl. Porto, Disk & Beschr.) an M. Mättner, Gartenstr. 3, 6108 Gräfenhsn./C64

EPIL: The Kings Game. Ein ins deutsche übersetztes Fantasy-Postspiel für bis zu 150 Spieler mit Magie, Strategie und Kommunikation. Infos beim Simulationsspiel-Verein Graz, Postfach 1205, A-8021 Grax

Verk. Heiße Hefte: Pleasure, Darling,... etc. Write TH. Meyer, Fronhof 5, 5300 Bonn 2 Not Tel. Porto beilegen Verk. BTX-Decoder 2 Nicht benutzt. Mit Garantie 180 DM 200 DM

Bundesliga 89/90 (Postspiel) Das Postspiel sucht noch Mitspieler! Info u. Regelwerk gegen 2,- DM in Briefmarken. (Porto u. kopie) bei: Simon Hellwig, Bachstr. 15b, 6520 Worms 23

Kaufe und verkaufe ständig Module • Nintendo und PC-Engine, auch Tausch. Tel. 02872/7369 Mo bis Fr. 10 bis 18 Uhr

****CH**AMIGA**** Verkaufen to Amiga-Soft. Preis, Angebotsgröße, Service, Aktualität in der Superlative. Schreibt an: Postfach 18, CH-9422 Staad

Computerhefte zu verkaufen (VB) Happy 53 Hefte- ASM 30 Hefte Tausche (AMI): Falcon-Popolous gegen: Gunship-Great Couts Sascha Ahlert 0711/813431

Geld umsonst heißt ein neuer, legaler Kettenbrief, der auch funktioniert! Gewinn: 216,-DM! Unterlagen 2,-DM bei. THS, Postfach 10 08 21, 5270 Gummersbach 1 ganz unverbindlich!

AMIGA! Disk Coder Modul. Codiert Disk so, das ohne Modul keinen Unbefugten möglich ist die Disk zu laden. Der 100% Schutz für 40 DM. Externes Laufwerk nötig!! Tel: 02365/59829

Die Mörs präsentieren Fantasy & SF Postspiele der etwas anderen Art. Mörs, In der Rohde 26, 4630 Bochum 6

Tips-Tricks-Pokes für fast alle Computer! Erhältlich für: C64, C16/Plus 4, Schneider CPC, MSX... gegen 6,80 DM inkl, Porto + Verp. bei: M. Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70 Computertyp ang.

Neues Fantasy Postspiel sucht ganze Kerle. Anleitung und 1. Spielzeug nur 10 DM. Es sind noch 40 Plätze frei. Anforderung bei: Jürgen Schymura, Lagerhausstr. 97, 6700 Ludwigshafen

800 Spiele-Pokes & 300 Cheats, Tips und Tricks gegen 10,- DM Vorkasse incl, Porto bei: Niels Gründel, Dohlenfeld 28, 4330 Mülheim 1, Tel. 0208/426679

Maniac Mansion & Zack Mc Kracken Komplettlösung je 3 DM. Schickt das Geld und einen frankierten Umschlag an Ralf Beyerlein, Wiesentfels 55, 8607 Hollfeld Nur Vorkasse!

Do you want Logos for your Demos etc.??? Dann schicken Sie eine Leerdisk/Porto (für Infos + Preisliste) an: Marcus Kerm, Meißauerfasse 2a/1/36, A-1220 Wien, Bye, Bye...

Anl. + Lösg. zu Amiga ST + PC-Progr.: P.Stream, P. Setter, DPaint II, Soundstr., Kult, Pol. Q. I + II, Larry, etc. 6,80 DM/Lösg., 10,80 DM/Anl. M. Kohn, Sipemannstr. 1, 46 Dtmd. 70, Liste gegen 1,- RÜckp.!

AMIGA - GAMEPOWER Das Superbuch mit den heißesten Pokes, Tips, Tricks, Cheats, Anleitungen und Gesamtlösungen. Z.B. zu folgenden Spielen: Test Drive II, Katakis, Menace, Interceptor, Sodan, Dragons Lair, Larry, Bombuzal, Zak McKracken, Afterburner, Holiday Maker, Menace und Menge mehr. Kostenpunkt: 10 DM (incl Porto u. Verpackungen bar od. Scheck an. Thomas Viereckl, Säntistraße 13, 8961 Sulzberg. Get the power...

****Postspiel**** Noch sind Plätze frei beim Postspiel,"Fußball-Bundesliga". Infos gegen Rückporto bei: Martin Ehlers, Kurt-Schum.-rg. 37, 3180 Wolfsburg 1

Achtung, Rollenspieler aufgepasst! DWARFS & GIGANTS No. 2, das Magazin für alle Rollenspieler ist soeben erschienen und bietet auf 48 DIN A4-Seiten alles, was das Herz begehrt: Stories, Infos, Tips, Tricks zu Computerrollenspielen usw. Nicht lange fackeln und sofort 4 DM an: (bitte keine Briefmarken) LOI/D&G, Postfach 22, 4777 Welver!!!

Bis zu 100 DM Nebenverdienst täglich für Jedermann, der leichte Tätigkeit, von Zuhause aus. Info gegen 1 DM bei Müller Albert jun., Hauptstr. 13, 8909 Wiesenbach. Es lohnt sich!!

Biete Hardware

Verkaufe wegen Systemwechsel: C64, Floppy 1541, Drucker Citizen 120 D, Final Cartridge 3, 2 Joysticks, 11 Disks VB 800 DM, Tel. 08106/33341

Zu verkaufen: Commodore-Farbmonitor 1702 (neuwertig) DM 240,- VHB Hans Joachim Ruppert, Tel. 06121/544219, 6200 Wiesbaden, Rehweg 15

Hey you! I sell CPC 6128, GTG 5, 16 Disks (inkl. 2 System-Disks), Handbuch, Grafikbuch, Fachztg., 4 Kass. (Original), Kabel, Data-Computer. Preis VB. Call 06553/1731 (Marco, 18-21 Uhr)

Eprombrenner für Plus4 voll Menü gesteuert beim Laden von Brennfile kein zusätzliches Programm z.B. Adresschange oder sonstiges nötig. Ladeadresse eingeben und jedes beliebige Programm wird an die Adr.? geladen. Progammierspannungen über Tastatur A=12, B=21 C=25 Volt, Plus Leertest, Lesen, Drucken (Assemb./Hex), Laden, Saven, Monitor u. Programmieren (2732) 2764/128/256 keine Software erforderlich (-Eprom am eprommer-) mit Modulmanager der 4 Startköpfe u. bis maxim. 20 Programme auf ein Empromm oder bis 27--256 Eprom's erstellt. Modulstart über F2-Taste oder Sofort-Start (Intern/Extern). Modulmanager auch auf Diskette vorhanden. Kein Prg. wird dabei zerstört und der Moduleintrag kann selbst erstellt werden (bis 22 Zeichen). Weitere Hardsowie Software Elektronic, Testbilder, Hilfsprg., Interface, wegen Systemwechsel zu verkaufen. K.-Roswitha, Postfach 1110,
8494 Waldmünchen

Verkaufe C-128 + Floppy 1541 + Maus 1351 + 3 volle Diskettenboxen + Joysticks und Zubehör für 650,- DM. Telefon: 040/759203

Pagefox-Modul für C-64 Originalverpackt inkl, 10 Anwenderdisketten, 3 Bedienungshandbücher und 10 Leerdisketten n.VB 120,- DM, Tel. 05043/1717 Sascha!!

Guterhaltener C64 II mit OC-118 Spezialfloppy 40% schneller, 150 Disks mit Spielen wie (Oil Imperium...), Resetmodul + gute Originale für 699,- DM 02203/52843 P. Reimann, Josefstr. 64, 5 Köln 90!!

Interface für den STAR NL-10 zu verkaufen Anschluß an C-64/128 möglich. Interface + Anschlußkabel + dt. Handbuch für 55 DM. Tel. 04174/4309 (Andreas) ab 14.15 Uhr

Verschenke STAR LC-10 an den der mir als erster einen 10 Markschein schickt. Schreibt an Lanegger Christian, Kasbachstr. 44, 6212 Maurach, Austria

!!Verkaufe SEGA!! Mit 23 Spielen (z.B. Time Soldiers, R-Type usw.), 1 zus. Joystick und Lightphaser für insgesamt 1500,- (Neupreis 2484.-) Roman Woerlein, Tel. 0711/3450055

Verkaufe C64 II Floppy 1541 II mit 40 Disketten und 2 Diskboxen, 1 Joystick + Final Catridge III + Datasette + Disklocher + Kassetten und Resetschalter für 600 DM VB, 0234/864989

Verkaufe C-64 + Datasette + 200 Disks + viel, viel Literatur + Drucker Star NX10C (NL10) + Super-Modul Magic Formel für 450,- DM. anrufen Mi + Fr ab 18 Uhr oder schreiben an G. Simonow, Dillstr. 1, 6334 Asslar!! Telefonnummer 06441/88583

Verkaufe C64 2 1541 2 + 100 Disks + Diskettenbox + Maus + Mauspad + Resetschalter + 2 Joysticks + Diskettenlocher 1 Jahr alt wegen Systemwechsel VB 400 DM, Tel. 0202/523357

Verkaufe C128D Farbmonitor, Drucker, 3 Diskboxen mit 150 Disks, Modul Final C. 3, Datasette für nur 1200 Fr. (nur im Set!), Schweiz: (031) 58'19'08 (nur 17/18 Uhr, Rene jun. verlangen).

Verkaufe C64 mit Floppy + Datasette + Tastatur + Drucker GP-500 VC + Diskbox + 5 Orig. Kassetten + 5 Leerkassetten + 10 Bücher + Datamat Plus + Spiele für Floppy für 850 DM Oliver Strasser 06704/645

****Verkaufe C64** + 1541 + 30 Disketten** + Joystick + Zeitschrifen + 3 x Input 64!!! Topzustand!!
Tel. 089/8414917

ATARI: Verkaufe Atari Floppy SF 354 Preis: Verh. Basis 160,- DM Adr. Stephan Schlumbohm, Fachenfelder Weg 100, 2105 Seevetal 3, Tel. 04105/84746 BRD

EPROM BRENN SEVICE für Amiga! Kickstart und Programm Module!! Infos gegen Rückumschlag bei S. Moersch, Rablstr. 12/213, D 8000 München 80!! Suche neue Kickstart Versionen (beta 1.4//)

Soundsampler für C64/Amiga/Atari ST wegen Clubauflösung inkl. dt. Anl., Garantie, tw. mit Mikro: 35-65DM * 02642/400935 * 02641/2718 * Sa + So : 02642/400936

Verkaufe C64 + 1541 (1A Zustand) außerdem: Disklocher, -box(70 Dl) Originale (Disk): Pool of Rad., Hillsfar, Seuckk, Legacy of T. A. Preis nach Vereinbarung 0711/813431

C-64 + 1541 + Farbmonitor 1802 + Prologic DOS classic + Exxos + Speedos, Speedos ++, Data, Mouse, Disk's, Zeitschriften, Bücher. Zusammen 900 DM. Alles 100%ig o.K.!! Tel: 02330/1599. Ab 19 Uhr!!!

Super: Verkaufe c-64 + Floppy 1541 + Data-Recorder + ca. 420 Disketten (2500 Spiele) + Originalspiele + Joystick's + Resetschalter (Die besten Spiele z. B. Stormlord, G.P. Circuit, Stell Thunder) VB 800,- DM Tel. 02251/63583 (Dirk)

Verkaufe Amiga 500 + Farbmonitor 1084 + Joystick + 35 Disks + Bücher und Software-Zeitschriften für 1000,-DM Call 07121/82473

Clubauflösung!! Toppreise!! Super!! Amigas, Atari ST, AT's, XT's, Monitore, Drucker, Disketten, Diskboxen und vieles mehr. (Christoph) Tel. Mo-Fr ab 16.00 h 07941/61853

Hey C64 Freaks!! Habe 2 Monate altes Final Cartridge 3 zu verkaufen, mit Anleitung; Marco Kain, Ringstr. 30, 8261 Kirchweidach or 08623/1448

Verk. C128 1571, Final Cart. 3, Spiele Mastertext + 64, Superscript 128, 130 Disks, 2 Diskboxen, 16 64'er + 3 ASM Magazine, Geos 1.0 u. weiteres Zubeh. alles 100% o.K. 660 DM.
Tel. 09331/1710

CPC: Verkaufe neuen Joystick-Modul-Adapter zum Anschluß von 2 beliebigen Joysticks. Damit könnt Ihr zu zweit spielen. FÜr 40,- DM. Tel. 07427/2519

Verkaufe C-128 + Floppy 1571 + 80 Zeilen-Farbmonitor + Modul "Final Cartridge 3" + Datasette + viel Originalsoft! Und das alles noch mit Computertisch! Für nur 900,-DM!! Einfach anrufen: 08136/6060! Georg Griebl, Weiherweg 15, 8062 Markt Indersdorf

Für AMIGA! Viruswarner Modul. Erkennt jeden Virus 100%. Akustisches Signal bei Virus, 40 DM 1,8 MB Erweiterung intern für Amiga 500. (Abschaltbar + Uhr) 700 DM 1/2 J. Garantie! 02365/59829

Verkaufe 1 1/2 Jahr alten C-128D wegen Systemwechsel mit Super Riteman C + Nadel Drucker + 1 Joystick + 2 Handbücher + Disketten + Starpainter C-128D + Lernprogrammen. Nur 650 DM. Tel. 814076 (HH)

Verkaufe C64 + Floppy 1541 II + 50 Disk + Joystick + Diskbox + Datasette + 2 Geos Disk und Basic Buch. Tel. 02203/32906 Preis nach Vereinbarung. Ruf an.

Verschenke meinen Amiga 500 an den hundertsten Anrufer Tel: 09231/8363

Achtung PC Anwender & User! Verkaufe org. Hercules Karte np. 300 DM mit Victor GM1288 Grünmonitor np. 400 DM für 250 DM (nur zusammen) Ralf Kastler, Tel. 07325/6377 ab 18h

Verkaufe Amiga 500 mit Bootselector Dfo: Df1 + Monitor 1084 + externes Laufwerk Profex DL 1015 und Original Software für 1500 DM, Tel. 09372/20153

****AUSTRIA**AUSTRIA**** 512KB Ram-Erweiterung für Amiga 500 mit Ein-Aus Schalter + Aku, gepufferte Uhr. 299 DM. Ohne Uhr 279 DM Neu! 1/2 J. Garantie! Tel. (0043) 5574/22249

Für Amiga!! 512KB Ram-Erweiterung für Amiga 500. Mit Ein-aus Schalter. 249 DM. 2 MB Ram-Erweiterung für Amiga 2000. Auf 8 MB aufrüstbar! 898 DM. Alle Neu! 1/2 Jahr Garantie. Tel. 02365/59829

Verk. Nintendo-Telespiel + 4 Games + Light-Pistole (alles) fast neu) komplett für 300 DM! Verk. auch 4 PC-Engine Games (Vigilante, R-Type I usw.) FÜr je 60 DM! Tel. 05246/5271 (Andre)

Verkaufe Schneider CPC 6129 Monitor, Floppy, Datasette und 20 Disketten (z.T. Original) für ca. 400 DM! Marco Kropf, Cusanusstr. 17, 5550 Bernkastel, Tel. 06531/6624

Verkaufe Atari 260 ST mit 1 Megabyte Ram eingebautem TOS, Maus, doppelseitiger Floppy, Basic + Handbuch, Locho und Werner-Spiel. Alles Top-Zustand. 580 DM VB. Tel. 07471/5855

Verk. gut erhalt. Schneider CPC 6128 u. 40 Orig. Disk. Farbmon. CTM 644 + Hülle, Zahlr. Fachlit., Diskbox, DM 800,-; R. Schachtler, Tel. 07151/65336

Verkaufe C64 + Floppy + Farbmonitor + Dolphindos 2.0 + MPS 801 + Reset + 2 Joysticks + 300 Disketten für VB 1000 DM. Meldet Euch unter: Tel. 02103/46602 (Karsten)

SEGA-MASTERS + 11 Games + Joysticks umständehalber preisgünstig abzugeben VB 600 DM, Tel. 0711/882430

Verk. CPC 464 + 3 "u. 5 1/4" Floppys 200 Disks voll neue Soft und Anwender + Joy + Monitor + Tape und Kas. 3 Diskboxen - 2 Jahre alt! Tel: 06464/7326 Wingeb. 2, 3564 Steffenb. Stefan

Verkaufe C-64 + 1541 + 80 Disks + Diskettenbox + Joystick + Farbfernseher + Bücher, alles sehr gut erhalten, für 700 DM. Tel. 089/603301 (Stefan)

Verkaufe! C-64, Floppy 1541, Reset, 18 Disks, Leer, 2 Orignalgames, Diskbox für sage und schreibe 400,-DM Robert Axtner, Hauptstraße 7, 8066 Priel-Lauterbach

Verschenke an den 15. Einsender eines 10 DM Scheines einen C64 + Floppy. Write to:
A. Stawski, Hauptstr. 55,
6467 Hasselroth 1

Verk. C64 + 1541/2 + Tape + Resettaste + Final Cartridge 3 (!!) + Strike Fleet + Ultima V + Last Ninja I + II + IK+ + Maus + Diskbox + Chuck Yeagers Aft. Preis 750 DM VB, Neupreis 1300 DM (Topzustand) Frank Stützle, Im Etzental 18,
7450 Hechingen

C128 + Floppy + Farbfernsehen + 80 Disks + 4 Org. Spiele 980 DM Tel 0221/43-7215

Verkaufe! Wegen Systemwechsel neuwertigen C-128D (PC) mit Zubehör 100%ig O.K. für schlappe 630 DM. Neupreis 1100 DM. Mo.-Fr. ab 20 Uhr zu erreichen, Tel. 0202/559827

Verkaufe 520 STM SF 314 für 600 DM (VB) Tel: 08234/7354---1Jahr alt--- 100%ig o.K.---

Verkaufe C128D + 300 Disks + Joysticks + Bücher + Final Cartridge 3 + Abdeckhaube. Preis VX. Tel. 07071/49431!! Selbstabholer erwünscht!! Tausche auch gegen Amiga 500!!

Apple IIe, 128K 2 Laufwerke, Z80, 2 Joysticks, Green Monitor, Printer Card, Printer Kabel, Über 100 Disketten, Diskettenbox, entsprechende Lektüre!! Wegen Systemwechsels nur komplett abzugeben: VB 980,-DM Call: Christian Diehl. 06172/84893

Commodore 128D mit Farbmonitor und 9-Nadeldrucker. Dazu 1 Joystick, Datasette, Handbücher und 1 Spiel. 1 1/2 Jahre alt. Neupreis ca. 1800 DM, VB DM 900,- Telefon: 05251/71693

C64 + Floppy 1541 Drucker Seikosha 6P100 + Final Car. 3 + Joystick + Mouse + Disks für 650 DM. Original Bard's Tale 2 30 DM, Red St. Rising od. Hostages 35 DM (Disk) Tel. 06185/2238

Verkaufe C64 + 1541 (1A Zustand) Außerdem. Disklocher, -box (70D.) Originale (Disk): Bard's Tale 2 + 3, Wasteland, Gunship, Ultima!! Preis nach Vereinbarung 0711/813431

Verkaufe C64II 1541 II (1 J. alt), ca. 130 Disks, Soft, Originale, Datasette, Reset, Transportbox für 10 Disk, S/W Protable, VB 700 DM. Gut? Dann 06553/1615 (Andreas, 14-20 Uhr)

Verk. C64II (w. Systemw.) + Floppy 1541 II + 20 Disk. + Resetsch., völlig neuw. (4 Mon. alt!) Originalverpackt. VB 450,- Außerdem Softw.: pool of Rad., Hillsfar, Curse az.bo., Bard's Tale 2 u.a. Tel. 07328/5695 (ab 18 Uhr)

C 64 + 1541 für zusammen 50 DM abzugeben. Schneider Stefan, 42 Oberhausen 1, Marktstr. 30. Wer sich als erster meldet bekommt das Set!

Verkaufe (64/send def,) mit Floppy 1541 II und 2 Boxen mit 180 Disk und 1 Joystick für 550 DM VB möglich. Schreibt an: M. Planine, Große Äckerstr. 20, 7270 Nagold-1

Hey Leute! Wer mir als ersters 10 DM schickt bekommt einen neuen LC 10 Drucker und der zweite eine Amiga Erweiterung also schickt noch heute an Hansi M. 6212 Maurach 89a, Schnell!

****Verkaufe Amiga 500** + 2 Laufwerk (Golem) + C128D + Farbmon. HS95CM + Star NC10 (Centr.) + Pagefox + viel Literatur und Programme (GFA-Basic) Für beide comp. alles nat. auch einzeln. Tel. 09131/29769 (Andreas)**

****CPC 664**** + GMonitor + 5.25"Laufwerk + 3 Joyst. + 3 Boxen mit ca. 110 Disks + div. Kabellatur + Bücher ca. 20 Hefte + ca. 25 Kassetten (Spiele) für VB 600 DM. Ruft an: 0431/363517 (Alex verl.)

Verk. Sega-Telespiel m. 14 Spielen u. 2 Joysticks u. Lichtpistole, neuw. 600,-DM, Neuwert 1600 DM, Tel. 07725/3488

Verkaufe C64 + 1541 2 + Farbmonitor, 2 Boxen voll mit neuster Soft (220 Disketten), Joysticks, 25 Originalspiele und viele Gebrauchsanweisungen, VHS 1200 DM, ruft an:
04542/89651 (Ulf)

C-128 zu verkaufen Mit Floppy 1541 II; 400 Disks; 6 Boxen; 2 Joysticks; Locher; Bücher usw. VB: 900 Ruft an: Tel. 0221/707084 (Adam)

Verkaufe 128 D + Floppy 1541 + 1 Lehrgang, Programmieren mit dem 128 D + 100 Disks + 5 128er Hefte + Joystick, 1 Jahr alt) sehr guter Zustand, VB 550,- Tel. 06432/5314

C-64 1541 II, Final Cartridge II, 100 Disketten (sehr gut), 2 Joysticks, usw. VB 550 DM Tel. 0208/434576 nach 18 Uhr

Verkaufe meinen C-64 mit Floppy 1541, Farbmonitor und Drucker MPS 801, dazu 50 Disketten und 3 Joysticks, Tel. 07544/5444. Bin ab 14.00 bis 16.00 Uhr zu erreichen. Preis VB 999,- DM

Karl F. Speckner Software

Amiga

Slayer	64.95	Rock & Roll	69.95	Night Walk	34.95
Hollyw. Poker+	59.95	William Tell	64.95	M. Grand Prix	64.95
War Machine	49,95	Maniac Mansion	71.95	Battle Valley	59.95

Atari ST

Bangkok Knights	64.95	Super Wonderboy	64.95	Track S. Manager	69.95
Beach Volley	64.95	Pirates!	71.95	Stormtrooper	64.95
Slayer	64.95	BMX-Ninja	34.95	R. Storm Rising	74.95

C 64 Disc

Action Fighter	39.95	Ralley Cross	29.95	Ballistix	39.95
Rock & Roll	39.95	F-16 C. Pilot	64.95	Maniac Manson	39.95

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Telefon (0 81 31) 8 68 37

24 Stunden Service! 14.30 – 18.30 live!
Versandkosten: Vorkasse plus 5 DM, Nachnahme plus 7,50 DM,
Ausland nur Vorkasse!

Karl F. Speckner Software Ludwig-Thoma-Str. 55 8066 Unterbachern

" NEU " WORLD OF WONDERS " NEU "

TITEL	C-64 C	C-64 D	AMIGA	ST	IBM
Atomic Robokid	29,90	39,90	69,90	69,90	79,90
Back to Future II	29,90	39,90	69,90	69,90	79,90
Beverly Hills Cop	29,90	39,90	69,90	69,90	79,90
Champion of Krynn	29,90	39,90	69,90	69,90	79,90
Crackdown	29,90	39,90	69,90	69,90	79,90
C. of the Azure B.	29,90	39,90	69,90	69,90	79,90
Cyberball	29,90	39,90	69,90	69,90	79,90
Dragons Breed	29,90	39,90	69,90	69,90	79,90
Face Off	29,90	39,90	——	——	——
Nebulus II	29,90	39,90	69,90	69,90	79,90
Ninja Spirit	29,90	39,90	69,90	69,90	79,90
North Sea Inferno	29,90	39,90	69,90	69,90	79,90
Paradroid	29,90	39,90	69,90	69,90	79,90
Pool of Radiance	29,90	39,90	69,90	69,90	79,90
Renegade Legion	29,90	39,90	69,90	69,90	79,90
Scavenger	29,90	39,90	69,90	69,90	79,90
Stormlord II	29,90	39,90	——	——	——
The Punisher	29,90	39,90	69,90	69,90	79,90
U.S.S. John Young	29,90	39,90	69,90	69,90	79,90
Wild Streets	29,90	39,90	69,90	69,90	79,90
X-Man	29,90	39,90	69,90	69,90	79,90

» 24 STD. SERVICE «
» TÄGLICH NEUHEITEN «

VERSAND - TELEFON
(0 61 96 / 8 24 67)

MO-FR : 14 - 20 UHR
SA: 9 - 12 UHR

Kostenlos
aktuelle Preisliste anfordern !

****
WORLD OF WONDERS
HÖHENSTR. 31
6231 SCHWALBACH
****

Dies ist nur ein kleiner Teil unseres Gesamtangebotes! Andere Systeme und Spiele a. A.
Versandkosten: Nachnahme + 6.00 DM, Vorkasse + 5,00 DM. Preisänderungen vorbehalten !

Biete C128; 1 Jahr alt mit Grünmonitor, Handbüchern, Joysticks, Systemdisk, CPM Disk und vielen Happy Computer, Weihnachtspreis nur 800 DM Anruf lohnt. Tel: (07345)5864 Raum Ulm ab 18.00 Uhr (Martin verlangen). PS: Ich lasse mit mir handeln!

Verkaufe guterhaltenen Amstrad/ Schneider CPC 6128 + Grünmonitor + Benutzerhandbuch + 16 Disketten mit guten Spielen Preis ca. 450 DM. Tel. 09446/2218 (Andreas)

Verkaufe C64 II mit Floppy 1541 II, Geos, Resetschalter, 45 Originalspielen für glatte 380 DM. Tel. 05724/7226 Nach Boris fragen!

Verkaufe f. Amiga ein Disk-Coder-Modul Codiert Ihre Disks so, daß sie ohne das Modul nicht mehr gelesen werden können. Preis: 35,-DM Bestellungen unter Tel: 040/8301472

VIDEO SERVICE - VIDEO SERVICE

Unser Videoservice soll Ihnen die Möglichkeit geben, sich vor dem Kauf ein Bild von dem System, bzw. den Spielen zu machen. Wir stellen Ihnen eine Auswahl der interessantesten Titel für die Syst. **-PC-Engine** und **-Sega Mega Drive-** auf **VHS-Video** vor: VHS-Kass. für andere Systeme sind in Vorbereitung. Hier einige **Beispiele** aus unserer **Preisliste:**

PC-Engine
PC-Eng. RGB + 1 Sp. *449,-
Dungeon Explorer....... 114,-
Final Lap Twin........... 104,-
Prof. Wrestling........... 105,-
VHS-Kass. PC-Engine.. 24,-
Break In...................... 99,-
Digital Champ............ 114,-
Sup.Pow. L. Baseb. II.. 114,-

Weitere Titel
- Bitte fordern Sie unsere PC-Engine Liste an! -

SEGA MEGA DRIVE
Sega M.D. RGB+1 Sp. *499,-
Video-Kass. SEGA M. D. 24,-
Sega M.D. PAL+1 Sp. 534,-*
Alle Spiele 129,-

- Bitte fordern Sie unsere Mega Drive Liste an! -

NINTENDO
NES Grundgerät 209,-
Double Dribble ... 95,-
Wintergames 95,-
Faxanadou 109,-

- Bitte fordern Sie unsere Nintendo Liste an! -

SEGA MASTER
Sega Mast. Syst.+1 Sp. 239,-
Alex Kidd 3 69,-
Wonderboy 3 74,-
Great Basketball 64,-

- Bitte fordern Sie unsere Sega Liste an! -

AMIGA
Rock'n Roll 64,-
Stadt der Löwen . 96,-
SIM CITY 79,-
Beach Volley 72,-
Summergames Ed. 69,-
Toobin 59,-

- Bitte fordern Sie unsere Amiga Liste an! -

PC
Ökopoly (Sim. F. Vester) 149,-
Goldrush 79,-

- Bitte fordern Sie unsere PC-Liste an! -

Alle Preislisten kostenlos! Vers. p. NN 7,- DM; bei VK 4,-DM Preisänd. und Irrtümer vorbehalten. * Gerät ohne FTZ u. VDE

Theo Kranz - Versand
Eußenheimerstr. 54
8782 Karlstadt

24-STUNDEN TELEFON-HOTLINE: 0 93 53 / 33 17

Wegen Systemwechsels zu verk.: C-64 II + Floppy 1541 II + Diskbox + 60 Disks + Action-Cartridge + Resettaster + Literatur VB 600,-DM Call: 02151/408557

Verkaufe Atari 1040 STF + Maus + Soundenhancer usw. für 800 DM; Verkaufe Drucker 1029 u. TOS-Switcher je 130 DM, Liste gegen 1 DM; M. Fischer, Am Pfahl 2, 8315 Geisenhausen, jetzt auch Software für Atari ST, schreibt oder ruft an: Tel.: 08743/660

Verkaufe SEGA Master Sy. + 2 Joysticks + 16 Konsole z.B. Shinobi Super W. Thunderb. usw. für 850 DM! Frank Miehlich, Franz-Beer-Str. 2a, 8901 Gessertshausen, Tel. 08238/1572 ab 17 Uhr

Ich habe das Computern nun endgültig satt! Darum verschenke ich meinen Amiga 500 + 1MB + Star LC10 an den ersten, der mir 10 DM schickt. Meinen Monitor 10845 an den Hundertsten! Schreibt an. Huber Michael, Kaiser Franzpl. 6, A-5630 Bad Hofgastein, Österreich!

Möchtest Du gerne einen Grünmonitor (100Fr) oder ein Floppy 1571 (190Fr.), dann schreib an: Grazio Coco, Messmeren 58, CH-9425 Tahl, oder ruf mich unter (CH)-071/444723 an

Hi Computerfreaks! Verkaufe billig: C128 + 1571 + gr. Monitor + Datasette + Diskbox + Super Cartd. plus + Orig. Datasettenspiele. Tel. 09156/1660 ab 20 Uhr (Michael) Schlagt zu Leute!

Suche Hardware

Bitte schenkt mir einen Amiga 500 oder einen Atari ST. Ich als armer Schüler kann mir noch keinen Computer leisten. Schickt ihn bitte an Markus Dunkenberg, Unterhaslach 36, 8942 Ottobeuren

Wer schenkt armen Schüler Amiga 500 Amiga 2000 oder C-64? Schickt gleich den Computer oder schreibt erst an: M. Koch, Friedenstr. 7e, 2084 Rellingen *** Übernehme Porto ***

Suche Amiga 500/1000 oder 2000 für 450 DM (100% o.K.)!! Tel. 06033/65399 (fragt nach Dirk)

Hilfe Wer schenkt Schüler einen Amiga 500. Schickt ihn an Michael Kestler, Birkenweg 4, 8859 Rennertshofen. Wenn's geht o.K. Zahle Fracht! Danke

Suche billigen Amiga 500 + Monitor + Zubehör Angebote an. 0221/5461543 Suche auch billigen NEC PGC-Drucker

Dringend! Armer Schüler schenkt dem jenigen, der mir seinen Amiga (auch defekt) überläßt 10 DM!!! Einmalig!! Übernehme Porto! Call: 02561/2716

Wer verschenkt seinen Amiga 2000? Er sollte heil sein! Schickt Ihn an PLK 114 890 c 5170 Julich! Schnell!

Wer schenkt armen Schüler Computer oder Zubehör? Besonders interessiert an Amiga. Meine Adresse: Guido Menges, In der Gansau 13-13-15, 5000 Köln 80, vielen Dank!

Tausche

If you want to swap hot stuff on C64 call: 06471/2638 *** Rudi

If you want to swap hot stuff on C-64 Contact me: 06471/1587 (Michael) 15-16h!

Tausche/Verkaufe neueste PD-Soft auf dem C-64. Habe neueste Demo-, Lettermaker, Liste gegen 1 DM bei Frank Peters, Plattenstr. 31, 4050 Mönchengladbach 4 C-64

****Tausche Geld gegen Ware (Kaufe also)** Nur Infocom-Adventures, vorzugsweise Originale Auf C-64 und IBM! Egal welche! Anruf genügt: 06054/1421 ("Tschelko")

I'm cooling for swapper on C-64!!! Contact me: 06473/1068

****AMIGA***** Wir suchen zuverlässige Tauschpartner für Anwender und Games usw.!! Also schreibt schnell an: DSS and CHAFIK, Postfach 3116, 6530 Bingen 11!!See ya!! 100%!!

C-64-Disk! For swapping the newest stuff, call me: 02736/3333 (Jan)! No losers or so..!! Call me only in the afternoon, please! See ya guys!

AMIGA TDK AMIGA Suche in der ganzen Welt zuverlässige Tauschpartner. Habe und suche das Neueste. Call: 0721/574175 (19-20 Uhr)

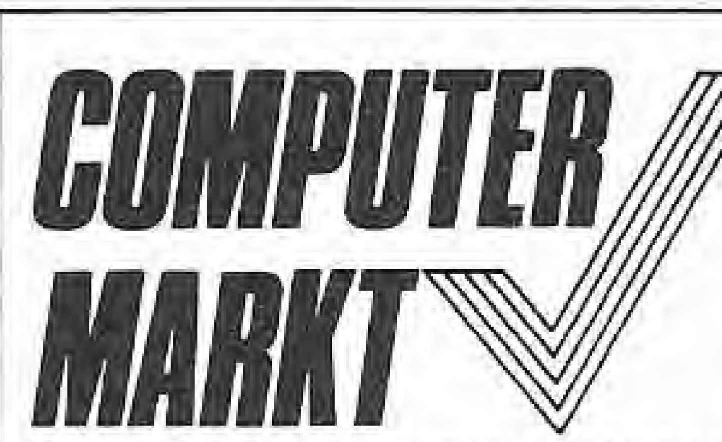
C-64 und Atari ST Suche Tauschpartner für beide Systeme. Tausche außerdem Heavy/Metal/Tapes (Musik). Tel. 07584/2016

C64* Suche zuverl. Tauschpartner! Habe: Test Drive 2, Silkworm, Grand M. Slam, Lizenz zum töten, Pacmania, Italy'90, Gilbert... call: 06438/4242 Sven

AMIGA Suche Tauschpartner für neuste Amiga Soft. Schickt Listen und Disks an Markus Brandes, Gottlieberstr. 23, 7750 Konstanz 100% Antwort

ST*ST*ST Suche zuverlässige Tauschpartner für Spiele und Demos. call: 07854/7356 (Christof) oder 07851/2068 (Daniel)

ST*St* Suche Tauschpartner für ST * Habe alte und sehr neue Games * Ein Anruf lohnt sich sicher:**08152/1590 (ST)* Steve verlangen!



Reinhard Schröder, Frie-Vendt-Straße 16, 4400 Münster
Telefon: 02 51/53 27 71, Telefax: 02 51/53 28 42, Btx: 02 51 53 28 42

No-Name Disk. 3½", 2DD	10 Stck.	16,95
No-Name Disk. 3½", HD	10 Stck.	39,95
No-Name Disk. 5¼", HD	10 Stck.	16,95
NEC Multisync 2A		1279,-
EPSON LX-400, centr.		419,-
ATARI Supercharger inkl. MS-DOS, 4.01 (englisch)		728,-
Laufwerk 3½" für ST oder Amiga (anschlußfertig)		240,-
Amiga 500 Speichererweiterung 512 KB, abschaltbar, Uhr		239,-

Andere Artikel auf Anfrage!!!

- *Wir versenden Hardware, Software, Bücher und Zubehör.*
- *Preisliste mit Angabe des Computertyps gegen Einsendung von 2,- DM in Briefmarken.*
- *Preise freibleibend. Liefermöglichkeit vorbehalten.*
- *Lieferung per Nachnahme zzgl. Versandkosten.*
- *Händleranfragen erwünscht!*

Swap latest Sega-Sources My contactadress. Robert Kern, Seulbergerstr. 45, Bad-Homburg 6 (Tausche auch gegen PD-Soft) *AMIGA*

AMIGA AMIGA Hi Folks!! For swapping cool demos on our cool machine, get in contact with: Skid Row, Postfach 100 204, 3002 Wedemark 1

NINTENDO U.S. NINTENDO U.S. Tausche U.S. -Module für Nintendo. Habe Friday 13th, Bayon Billy, Karate Kid, Marbel Madness uvm. Marc Müller 06543/3733 ab 15 Uhr

UH yeah, uh yeah... Amiga und ST!! Tausche neueste Soft! Listen an: Boris Läderach, K'sackerstr. 46, CH-3063 Ittingen. Suche Anleitung zu "Knighyts of the Crystallion". Eilt!

Suche zuverlässigen Tauschpartner für AMIGA Schickt Liste oder Disk an. Manfred Wettläufer, OP De Wisch 15, 2080 Pinneberg. 100% Antwort

Searching for swapping-partners send your lists/disks to: FSW, BT3, Rue du Nouveau Monde 69, B-7400 Soignies

Tausche neueste Games (nur C-64 Disk) Schickt Disks und Listen an: Sven Kamuff (B.B.o.B.), Reistrasse 20, 6840 Lampertheim 1

Always Topsoft for Amiga Call. 0571/41730

Ich*tausche*neue*Soft*: Habe Dominator, TD2, Mr. Heli, Geminiwing, Rodeo Games,.. Suche: Stuntcar Racer, Gilbert, Blood Money, Bat Man, Ralley Cros CH.,..
Tel:0571/22936 Jan/C64

ST ST ST Suche Tauschpartner! (Auch Anfänger) Ruf an 0261/21433

Suchen zuverl. Tauschpartner für C64 (Auch Anfänger) Haben neuste Soft call fast ab 16h: 07251/6549 oder 07251/62800 *C64* Disk*C64 Suchen u.a. Blood Money

Atari 520 ST biete & suche Soft, need Iron Lord, Hard Drivin', ANW, North & South u.v.a. (auch Anwender) Stefan Franke 04841/5188 (15 Uhr) 100% No Masos!

C-64 contact me under 02272/5021 Wild West Germany New Topgames only: Auch Anfänger. Haben u.A. RVF-Honda; Batman-The Movic. Suchen Crazy Cars II/The Cycles

Suche Tauschpartner auf dem C-64-Disk. Ruft an unter 02433/84510. Fragt nach Patrick. Täglich von 13.00-21.00 Uhr. Faaaast!

Amiga suche zuverlässige Tauschpartner für Amiga. Habe Adventurelösungen, Anleitungen und Softgames und Anwender. Keine Anrufe bitte. Schenkel Irfh.
Kitzinger Str. 14,
8711 Sulzfeld

Is your Amiga hungry? We have Power Drift, Hard Drivin, Indy 3, Xenon 2 u.v.a. Call 05522/73823 (Andreas) or 05522/71714 (Michael). See you later Aligator !!

****AMIGA**** Interested in swapping? Yes? Then send disks or letters to the following address. You have the 100% backsending quarantee. A. Mandic, Rohrdommelweg 8, 7000 Stuttgart 50

Suche zuverl. Tauschpartner AMIGA!! Habe Supergames! Auch Anfänger!! Write fast to Florian Hellberg, Morseweg 3, 2440 Lübeck 1! Auch PD! 10002% Antwort!! Auch 5 1/4!! AMIGA!

Tausche (verkaufe) neueste Games (C64) Call fast: 0251/47338 (Björn) Only C64 Disk. Be fast (auch Anfänger) auch ältere Games vorhanden.

-DELORIAN- contact a real member to swap C64 demos and other PD-soft! Send your disks to: P.O.Box 1304, 2720 TOW!!! Beginners are welcome! Searching for members, too. Yeah!

Suche Tauschpartner für C64 (Disk) Habe Oil Imperium, Stunt Car Racer, Mr. Heli, Shinobi, Passing shot u.v.m. Stand: 1.11.89 Ruft an (von 15h bis 20h) unter 0228/667536

Suche Tauschpartner für C64 Habe u.a. Rainbow Island, Stunt Car Racer, Lords of the Rising Sun, Super Wonderboy 2, Alterd Beast. Ruft an unter 0228/666101 (Bert)

Wir suchen Tauschpartner für ATARI ST Habe Populous, Xenon 2, IK+. Tel. 05222/29737 (Ken) 05733/6828 (Lars) Suchen noch Space Quest 2, Kings Quest 4 u. Indiana Jones 3 Adventure

Tausche Demodisks, Megademos, Sounddisks usw. auch gegen PD. Ca. 40 Disks vorhanden (Amiga 3,5") Ecstadsy-Sauerlandstr. 49, 4460 Nordhorn. Send Disks or List and you gey 100% answer!!!

Robotech is looking for some cool swappingpartners round the glob! Please only cool guys!! No lamers!! Contact our HQ: *Robotech* P.O.Box 36* 5630 Bad Hofgastein * Austria !!
Yeah!!

Contact me: 06473/1068 (Renke) c-64 —Only if ya good !!!
14-20 h

Suchen Tauschpartner für C-64!! Haben Topgames. Call to:
05142/1321 (Arne) and
05142/571 (Andi)!!

Atari ST Atari ST If you like to swap the newest soft call. 04206/9495 No looser please! ST Soft xx ST Softxx

PC-Engine: Tausche Drunken Master gegen Wonderboy in Monsterland oder gegen Chan & Chan + 20 DM. Ab 15.00 Uhr
Tel.:0231/802951
Tausche auch andere Module!

Amiga: Tausche Beach Volley (Orig.) gegen Micropose Soccer, Hard Drivin, Wayne Gretzky Hockey oder Great courts!
Schreibt: Leif Nissen, Surtelln 23, 2105 Seevetal 6

Suche Tauschpartner für C64 Habe Ports of Call, Oil Imperium, Test Drive II. Schreibt an Marc Schledt, Minnefelderseestr. 64, 6110 Dieburg,
Oliever Zörgiebel,
Schlossergass 2, Dieburg

Suche Amiga-Tauschpartner Schickt Eure Listen an: G. Schumm, Im Schecken 40, 6104 Seeheim

*****An ALLE ATARI USER***** Kleines ST-Team sucht dringend Tauschpartner!!!
Tel.: 06831/62132 (Philipp)

Suche T'partner. Habe (8/89): A.P.B., Stunt Car Rac., Sim City, Mr. Heli... u.m. C-64 (D) only newest.. An: Fabio Christ, Mülheimerstr. 147, 4100 Duisburg 1! Suche guten (oder.....)

Suche Tauschpartner für C-64! Habe gute Spiele Kick off, Indi Jones III Write fast to: Frank Ulrich, Echterhoffs Weg 1, 4800 Bielefeld 1 No call!!

Tausche C64'er Games. Habe immer neueste Soft vorhanden. Schreibt an C. Röhn, Im Wintersgrund 6, 6374 Steinbach. Habe (Stunt Car Racer, Test Drive 2, Stand 7.11.89) C64 PS. Gratis-Liste

Suchen Tauschpartner für Amiga 500! 100% zuverlässig, new Stuff. Cool swapping call:
0471/42372 oder
0471/42189 Bye!

AMIGA! Suche zuverlässige Tauschpartner, Tel.: (09231)5411
Rainer, Stobitzer,
Manzenberg 10,
8590 Marktredwitz (Disks zurück!)

!!ST ST ST !!! Suche Tauschpartner für ST 06836/4599 (Majid) !!!!!

-TCW- Coders'n'PD-Swappers wanted!! Join uz!! New contacts wanted, too! Wonna habe logos?? Disks to: Alex Co, Grossingersheimer Weg 5, 7149 Freiberg (We are legal!!! C64)

Suche Tauschpartner auf Amiga!! Habe Buffalo Bill, RVF Honda, Shadow of the Beast, Oil Imperium usw. Run to the next telephone and call:
0531/511202
Peter

Amigafans Achtung! wir haben tolle neue Programme und suchen neue Kontakte sowie Tauschpartner. Schreibt an 1171 Wien, Postfach 558 oder 0222/45-75-71 AUSTRIA

A new dimension of swapping!! Contact the best of the world! Our games are 0-3 days old! Only from 6 to 8 pm. Tel.: 0821/61068 Atari ST and Amiga only!
It's hot!

Hi Freaks!! Suche Tauschpartner für C64! Schreibt an Norman Godosar, 5012 Bedburg, Josef Schnitzler Straße 11, PS (Nur Floppydisk) Send fast your answer!! Bye!

Suche Tauschpartner für C64!! Habe gute Games wie Maniac Mansion, 61 60 und mehr. Ruft mich an Tel. 04202/62038 (Felix) (Disk)

C64/128-Disk: Suche Tauschpartner! Habe: Wasteland, Hostages, Gunship, uvm. Suche Simulationen aller Art z.B. F16 Combat Pilot. Listen an. D. Nicoldemus, Kölner-Str. 22, 5940 Lennestadt 11

C64 (Disk) Suche Tauschpartner Habe. Armalyte, Forg. Worlds, G.P. Cir.. Suche: Silkw., Spherical, G. M. Slam usw. Send Lists u. disks to. Waldemar H. Römerstr. 27, 6612 Schmelz 5

Hallo Amiga User! Suche Tauschpartner für Programme aller Art. Listen und Disketten an Volker Christopeit, Kinkelstr. 42, 58 Hagen 1 Tel.: 02331/88995

Suche Tauschpartner für C64 Disc Tel 04861/5464 (Guido) oder 04861/5213 (Björn). Ab 18 Uhr Haben: Rocket Ranger, Licence to kill, Running Man, Indiana Jones III, Batman III und andere.

Search swapping guys for new stuff (auch Anfänger) call 06071/42639 (Harald)

For swap hot stuff (neueste Games!!) On Amiga call: 0441/39624 (Frank) on C64 call. 04402/81347 (Frank) or: 04402/4916 (Michael) or: 0441/39324 (Jürgen)

***** A T A R I ***** die neusten ST-Programme kriegt Ihr bei uns: R. Huber, Ostbuehlstr. 60, CH-8038 Zürich, Tel. 01/482 83 86 !!!Rückantwort garantiert!!!

I search good realiable swap-partner for The Best Cartridge Called AMIGA" Write to: Math of TWB, Lamprechtstr. 17,A-4780 Schärding (100%)

Computer News Die Zeitschrift für den Amiga. Jeden Monat News, Demos und Anderes. Je Ausgabe 2 Disks für 10 DM incl. Disk und Porto. Info gegen Rückporto anfordern. Computer News, Postfach 24, 8531 Uehlfeld

HollandAmiga 500**Holland** Suche Tauschpartner für neue und alte Amiga Games!! Send your list to. Vuurdoornstr. 58, 8171 XJ Vaassen, Holland!! 100% zuverlässig/Bye

!!A new star is born!! Hi my name is Parrot!! Write to Ossi's Parrot, Offostr. 9, 7632 Friesenheim 5!! I search Amiga Software!!

T A U S C H oder Verkaufe!! Haben immer die neueste Soft (100%) Liste gegen 1 DM Rückporto! Schreibt an. E. Refeld, Burgstr. 10, 7762 Bodmann (Schnell, gut, zuverl.)

!!Atari ST!! Suche zuverlässigen Tauschpartner. Habe ca. 30 Games auch neueste Sachen und PD's. Tel.: (06121)809046 Jörn verlangen

Tausche, kaufe und verkaufe Software für den Atari 2040 ST. Suche insbesondere Rollenspiele aller Art. Verkaufe Spiele für 15 DM. Meldet Euch bei Karsten! Tel.: 05021/4220

MSX-2, aufgepaßt! Suche immer neue Tauschpartner, nur 3,5" 1DD. Verk. außerdem Yasmica XC-64, gut erhalten. Kontakte an: Klinger Thomas, Grünnerg. 36, A-2000 Stockerau, auch 256k

The Diskmonsters We swap only news! Send a disk to. TDM, PostBox 109, 4614 Marchtrenk, Austria Lamers can fuck their own compi!

Suche zuverl. Tauschpartner Schreibt an: Markus Amlers, Esterfelder-Stiege 125a, 4470 Meppen Also Disks oder Briefe an mich!! 100% Antwort nur C-64/Disk

****C-64 + Amiga**** Here we are again! Contact the SSA for swapping buying and selling at: Postfach 1171, 8623 Staffelstein (W-Germany). Beginners are welcome, too!

Amiga-c-64 If you want to swap with me, send List. I am also looking for new contacts. Write to. Radovan Fijember, Klaiceva 44/4,, YU-41000 Zagreb, Yugoslavia. (Disk only)

Computer News Die Zeitschrift für den Amiga. Jeden Monat News, Demos und Anderes. Je Ausgabe 2 Disks für 10 DM incl. Disk und Porto. Info gegen Rückporto anfordern. Computer News, Postfach 24, 8531 Uehlfeld

Suche zuverl. Tauschpartner für C64!!! Only Disk!! Habe Topgames z.B.. Test Drive 2, Oil Imperium, Salamander!! Schick Liste an: Thorsten Wolff, Pfitznerstr. 26, 2400 Lübeck!! Write fast!

Wir suchen zuverl. Tauschpartner für Atari ST-Software Wir haben stets die aktuellsten Programme. Call: 06326/6218 oder 06322/5219

Suche Tauschpartner für Amigaspiele sehr viel + neue Software vorhanden. Listen + Disks (antworte garantiert) An J. Franke, In der Gründ 3, 7601 Ortenberg Je schneller desto besser

ST*SCHWEIZ*ST Suche Tauschpartner für neue Soft. Sendet Eure Listen an: Colin Jörg, Langacher, 8634 Hombrechtikon, Tel: 055/42'20'25

Hallo Freaks! Ich suche noch einige Tauschpartner für den Amiga 500. Bei Interesse schickt Eure Listen an: Roger Oberholzer, Zürichweg 6, H-8952 Schlieren. Bis bald! Außerdem ist noch unter derselben Adresse eine Hermess 605 zu verkaufen (120 DM)

Suche Tauschpartner für C64 (Disk) Habe viele alte und neue Programme, Fish, Action Service, Battle Chess, Dynamite Düx etc. Suche Sportspiele und anderes. J. Koning, Irisstr. 19, 9611 GH Sappemeer (Holland) 100% Antwort

C64!!STOP!! Grysor is searching for cool swappartners (no lamers, no illegal warez!) Send disks (100% back) to: R. Gross, Südmährerestr. 65, 7340 Geislingen/Stg.

Suche Software

Suche Originalspiele für C-64 Eishockey, Tennis, Boxen, sowie gute Wirtschaftssimulationen. Keine Raubkopien. Zahle gut. Iris Dunkel, Schulstr. 17, 7262 Althengstett. Sammle auch Lösungen. Wer schickt mir welche???

Suche billige Originale für meinen Amiga Wie z.B. Grand Price. Ich bin auch an den Anleitungen von Falco, Elite u. Virus interessiert. Mirko Kölzer, Römerstr 13a, 5473 Kruft

Anfänger sucht Software für den Amiga (auch Anl.). Schickt Listen an: Stephan Lunden, Schulstr. 19, 2179 Wanna 1

Suche kostenl. Computer mit/ohne Zub. (auch Schrott). Schickt an Mathias Poppen, Up de Gast 14, 2989 Westerholt

Suche für Amiga Sierra on Line Adventures günstig (Originale) Tel. 0208/847750

Suche dringend Phantasie III für Atari ST. Nur Originale!! Tel.: 06142/45765

Amiga Suche Software nur mit Anl. z.B. Batman/Indi. Jones/Hard Drive / RVF-Honda/Fighter/Bomber/MPS/ Beverly H. Cop/Elvira/Chambers of Shaolin/Midwinter/Skidoo/Drakken und andere news. Zahle gut! Ab 13 Uhr: 08342/2181 (Markus)

Ich suche dringend für C-64 Kass.: "Vermeer" aber auch andere Strategiespiele und Adventures (Hostages, Fugger, etc.) zahle gut! Tel:06691/23081 (Christian) Bitte nach 17 Uhr

Suche Soundtrackers, Sounddisks, Sequencer, Midi u. PD-Programme Call 07331/66853 (Alex) ab 18.00 Uhr

Mega Power Design we search all new Intro, Demo, and Lettermaker! Send Disks with them! B. Maisel, Ravensburgerstr. 52, 7790 FN! 07541/72164! Disks back with new Games! C-64! Only!

Hilfe!!! Suche Atari-520-ST-Soft! Bitte nur wenn zuverlässig, schnell und billig! Schickt Eure Listen an: B. Kop, Lortzingstr. 21, 7470 Albstadt, beeilt Euch!

Wer hat für CPC 464 (Disk) Outrun, Buggy Boy, Gunship und weitere gute Spiele möglichst als Original günstig zu verkaufen Listen an Iris Dunkel, Cio Chris, Schulstr. 17, 7262 Althengstett. Zahle gut! gut!!

Help!!! Suche folgende Spiele für C64 Disk: Elevator Action, Band Panix, Donkey Konk jun. und andere. Schickt Listen an ICE-MAN, Nittingen 11, 8867 Oettingen suche auch neue Spiele!!

SEGA-MEGA-DRIVE: Suche immer Module! Zahle gut! Schreibt an: Paul Singer, Westsiedlung, 3042 Würmla, Austria P.S.:Auch Tausch möglich!!

Suche für IBM-PC (5,25) FISH Zahle bis 40 DM für Original-Spiel. Marcel Günthart, Sonnrainweg 3, CH-5430 Wettingen Tel. 056/260991

Suche für Atari ST das Game: Starfleet I. Wer kann mir das Original verkaufen oder weiß, wo ich es noch bekommen kann. U. Wittig, Scharnhorststr. 6, 7516 Bretten, 07252/80752

Suche Software! Course of the Azur bonds, Loom, RV7 Honda, Ultima 1-5, suche auch Anleitungen, Tips und Pokes, Tel. 06351/42773 (Sascha). Preis nach Vereinb. Please cruise guyz. C64

Suche Software für Amiga 500 Write to! Postfach 9179, 6040 Innsbruck, Austria NO lammer!

AMIGA 500! Ich suche die besten Demo-Intro-Letter-Maker! Nur legale Soft! Nichts gecracktes!!!(Pfui!!!)! Sendet Eure besten Maker an. S.P., Frankestr. 11, 3380 Goslar! Schnell/Legal!!

OH Gott! Suche für Oldie XL: Floppy und SSI-Games. Brauche Decision in the Desert/Tape (Biete: 20,-)! Suche PBM's! Andre'P. Prosperstr. 23g, 4300 E-11

****Suche allerneuste Software!** Schickt Eure Listen an: C-64 Christian Harzer, Kappelweg 141, D-2161 Hammah C64 Tschau Boys!

Suche neueste Software für den Amiga! Call: 0202/500901

Amiga 500 Suche Software jeder Art. Suche auch Anleitungen (möglichst in deutsch). Listen + Preisvorstellung bitte an. Carsten Stutzki, Pestalozzistr. 10, 6442 Rotenburg/F.

Amiga! Suche Balance of Power, Hard Drivin, Crazy Cars 2, Kick Off, Great Court's, Stunt Car Raxer! Listen und Angebote an Martin Janicki, Grabaverstr. 56, 2060 Bad Oldensloe

AMIGA: Suche Anwendungssoftware und Demos. (z.B. Pagestream, Turbosilver) Angebote an: Jochen Bauch, Humboldstr. 38, D-4830 Güterloh

Gone Fish'n** Suche dringend für den AMIGA das Originalspiel Gone Fish'n. Angebote unter der Nummer 02202/50273 durchgeben!!

Nintendo *Nintendo* Kaufe gebrauchte NES-Module (Europaversion). Tel. 0841/61407

Suche C-64 Originale (Disk): Shoot'em up C.K., Superstar ICE-Hockey, Printfox, usw. schreibt mit Preisvorstellung an: Tom P., Rebhuhnweg 1, 2805 Stuhr 3

C-64: Suche Software, z.B. Oil Imp., TD II usw. Suche Pagefox, Handscanner, 1541, C64 (alt), A500. Kai Fenner, Am Rain 5, 3585 Neuental 5, Tel. 06693/578

Black Octogon Suche für Amiga gebaute Originale nur neu. Preis nach VB, Tel. 08652/2665 (Rene) kein Swapping, Ihr könnt dafür 5 Disks mit neuer Soft haben oder???

Ich suche Software aller Art für den C-64 auf Diskette. Angebote an Müller Albert jun., Hauptstr. 13, 8909 Wiesenbach. Besonders: Fugger, Oil Imperium, Carrier Command usw.

Suche allern. Soft.!! für den C-64. Schickt Eure Listen an: Christian Harzer, Koppelweg 144, D-2161 Hammah

Biete Software

Amiga: Schreibe in Assembler Intros und Demos. Tel. 030/6122316 (Andy)

Sounddemo für Amiga, zwei Stunden Supermusik auf nur einer Diskette. Eins der z. Zt. besten Sounddemos. (PD). Nur 12 DM incl. Porto/Disk. + Anleitung. Tel. 02159/7163

****Hi ST-Einsteiger **** Wenn Ihr dringend gute Soft für Euren neuen Compi sucht, dann ruft an!! Tel.: 04941/5259 (verlangt Elko)

Mal ehrlich, was bringt Dir denn das Raubkopieren? Schweißausbrüche im Angesicht eines Polizisten. Ich biete beste PD-Soft mit noch besseren Preisen. Write to: Carsten Riggelsen, Postfach 1229, 2000 Norderstedt 1

Verkaufe PC-Engine Spiel Vigilante 1 Monat alt für nur 60 DM Tel.: 06027/8526, ab 17 Uhr (Andreas)

****UTOPIA**** Amiga-Spiele-Software aus 1. Hand!! Preise von 10-15 DM! Info: UTOPIA, Steinbreite 31, 3501 Fuldabrück 1

Verk. C64-Originale (Disk): z.B. Fish, Armalyte, Sam. Warrior, Proj. Firestart, Micr. Soccer, Might & Magic, FM2, Cal. Games., Gr. Prix Circuit, uvm. ab 20 DM Tel: 08765/736 (Armin)

!!ORIGINALE FÜR ATARI-ST ZUM HALBEN PREIS!! Hostages 39.90, Deep space 19.50, Jupiter Probe 17.50, Falcon F16 39.90, Vampires Empire 21.50, Profi-Painter (F) 69.50, 1st Address 85.50, Shuttle II 19.50, Zany Golf 29.50, Werner 29.50, Jean d'Arc 29.90, Lattice C3.04, Megamax C, Timeworks Publisher 1.12, Tempus 2.05....Ca. 200 Programme vorhanden! Liste anfordern, Ruf 04191/4320

****AMIGA**AUSTRIA****Biete neueste und auch ältere Soft zu niedrigsten Preisen. Schreibt an DIMPLE, Postfach 40, A-8041 Graz

ATARI ST Verkaufe und tausche neue Software für den Atari-ST! Schreibt an Ernst Falk: Am Lappsagen 3, 1000 Berlin 37, 100% Antwort

AMIGA Freaks aufgepaßt! Wir haben die neuesten Programme und Beschreibungen. Supergünstig, ABO möglich, Liste anfordern: Austria 1171, Postfach 558 oder Tel. 0222/45-75-71

Buffalo Bill, Licence to Kill TV Sports Football, Grand Monster Slam, Kick off, Space Quest II und andere Top Games bei 040/6070222 (pro Disk 8 DM) Amiga Amiga Amiga

Biete für Atari 520 ST folgende Originale ohne Anleitung u. Verpack. Auto Duel, Arena, Terrorpods zu je DM 30,- Tel: 08631/7606 (Kurt) zwischen 19-20 Uhr

Schreibe Euch Top Amiga Intros: Manuel, Weiner, Triberger Str. 3, 7807 Elzach 3, Tel: 07682/1400 Demos gegen Leerdisk + frank. Rückumschlag

Wir haben immer die neuesten C64 und Amiga Software. Über 500 Anleitungen für beide Systeme vorhanden. Schreibt an: BGC, Postfach 51, A-1162 Wien, Broschüre gratis! anfordern!



CARRÉE

Spiele First Class

NEU! Manhunter 2 (San Francisco) ist da!

NEU! DM 79,90 (incl. Komplettlösung DM 85.-)

		PC	ST	AMIGA
BalanceofPower*	(4)	69,90	65,90	65,90
Neu:Batman	(2)		58,90	69,90
Battletech	(2)	74,90	69,90	69,90
Bloodwych	(1)	69,90	69,90	69,90
DasReich(mono)	(4)		53,90	
DéjaVu2	(2)		65,90	65,90
Demon's Winter	(1)	65,90	65,90	65,90
Goldrush	(2)	72,90	65,90	65,90
IndianaJones(dt.)	(2)	79,90	72,90	72,90
Hillsfar	(1)	69,90	65,90	65,90
JetfighterEGA/VGA	(3)	94,90		
KingsQuest1-3	(2)	84,90	84,90	84,90
KingsQuest4	(2)	84,90	72,90	
Kult	(1)	69,90	67,90	67,90
LegendofDjel	(2)	65,90	55,90	55,90
Larry1	(2)	55,90	55,90	55,90
Larry2	(2)	72,90	72,90	
Manhunter1	(2)	72,90	72,90	72,90
Manhunter2	(2)	79,90	79,90	
ManiacMansion(dt.)	(2)		72,90	72,90
Millenium2.2	(4)	65,90	65,90	65,90
PoliceQuest1	(2)	55,90	55,90	65,90
PoliceQuest2	(2)	65,90	65,90	
PsionChess*	(4)	65,90	65,90	
SleepingGodsLie	(1)	65,90	65,90	65,90
SpaceQuest1	(2)	55,90	65,90	65,90
SpaceQuest2	(2)	55,90	55,90	65,90
SpaceQuest3	(2)	72,90	72,90	84,90
Talespin	(2)		65,90	
TankAttack(CDS)	(4)		65,90	65,90
Waterloo	(4)	69,90	65,90	65,90
WeirdDreams	(2)		65,90	

Bei PC-Spielen immer gewünschtes-Diskettenformat angeben. Die PC-Spiele, die mit einem "*" gekennzeichnet sind, sind nur auf 5,25'-Format lieferbar.

Die in Klammern angegebenen Ziffern bedeuten:
(1) = Rollenspiel (3) = Simulation
(2) = Adventure (4) = Strategie

Wir bieten auch zu den oben aufgeführten Sierra-Adventures die kompletten ausführlichen Lösungen an. Für nur DM 12,- je Lösung oder alle 14 für DM 79,- (incl. Ringbuchordner).

Das besondere Angebot für alle Sierra-Freaks: Manhunter II incl. Lösung (!) DM 85,-.

Auch für das Kultspiel KULT haben wir die Lösung für DM 12.- parat.

Versandkosten-Anteile:

Lieferung per Nachnahme DM 6,50 (Ausland DM 10,-) oder per Vorauskasse DM 4.- (Ausland DM 6.-).

Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog für PC oder ST an. Computertyp angeben.

Bestellen Sie bei
Power Per Post, Werner Rätz
Abt. Carrée
Postfach 1640
7518 Bretten
Tel. 07252/3058

Verkaufe alle Spiele von Sierra für IBM. Nur Originale! Tel:02351/39668, Police Quest 1 + 2, Space Quest 1-3 Larry, King Quest, Goldrush, Manhunter und div. andere.

Wir verk. und tauschen neuste C-64 Games!! Ab 1 Woche alt! Intressiert? Dann quäl einen Stift und schreib schnell an: Magic Soft, Postfach 2263, 4840 Rheda-WD! Auch ABOS!

Switzerland* C-64 * Switzerland Immer neueste Soft vorhanden! viele heiße Games. Ruf noch heute an! Tel. (++49)041/55'30'42(Felix)

Amiga 500* Originale mit dt. Handbuch zu verkaufen. Und zwar Textcraft & Graphicraft. Beides gute Programme. für zusammen 35 DM. Tel: 04174/4309 (Andreas) ab 14.15 Uhr

Amiga/Atari** Verkaufe gebrauchte 3.5 Zoll-Disks.. Stück für 1 DM. Ca. 1000 Disks vorrätig.. Geld und Bestellung an: Postfach 3, A-4971 Aurolzmünster

PD-Software für Amiga Das Beste aus allen Serien. DM 2,30 pro Disk. Kostenlose Liste gibt's bei Gernot Segner, Ulrich-Str. 18, 6972 Tauberbischofsheim.

Hot Stuff on C64* Swiss Always hottest stuff on C64 call me: CH-071/724543 (Chrigi) or write to: TEC of XYRAX P.O.Box 345, 9435 Heerbrugg (Swiss)

Österreich*Amiga* wir bieten für Amiga billige Software. Natürlich inclusive Disks. Fordert Liste:
Bernhard Ratka,
Leonfeldnerstr. 194a,
A-4040 Linz

AMIGA...ROBOTECH.. The secret of success. Your chance to be the best. Austrias living legend!! Call us for perfection: ROBOTECH P.O.Box 36, A-5630 Bad Hofgastein

AUSTRIA!! Dial the magical number for hottest stuff! Österreich/06432/6742 Michael Only on Amiga!

Sexmission frivoles Science-Fiction Adventure, Fantasy Girl-pikantes Adv. tolle Grafik, deutsch, C64, je 2 Disk je 39.95 beide 59.95 + NN. H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61

AMIGATOP-Soft aus USA, England und Holland!!** Neueste Soft 2-3 Tage alt. Für eine Liste Briefmarke senden..Postfach 14, A-4973 St. Marti/'

****CH**AMIGA**CH** Verkaufen Top-Amiga-Soft. Preis, Angebotsgröße, Service, Aktualität in der Superlative. Schreibt an: Postfach 18, CH-9422 Staad

AMIGA-Schweiz Ich verkaufe neue Soft für Deinen Amiga! Schnell und billig!! Schreib an Dragonshead, Mösli 19, CH-4558 Winistorf, Fordert heute noch die Liste an!

Wir weisen vor:
Vertrauenswürdigkeit-Sicherheit-kompromißlose News! Amiga Prgs., Anleitungen, Bücher-alles zu einem sagenhaften Kurs. H. Sommer, Rehweg 45g, 5778 Meschede -be fast..

EROTIKA außergewöhnl. Adventure, Super Bilder C64, 3 Disks, deutsch, 29.95 + NN Erotika II-19.95, ERO III-19.95, alle 3 nur 49.95 + NN. H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61, Infos

AMIGA-AMIGA Nur wir haben das, was andere nur versprechen, neueste Soft auch aus -USA-. 2-3 Tage alt. Porto Postfach 14, A-4973 St. Martin/!

Billig! Verkaufe billig neueste Amiga-Soft. Call 030/3246847 (19-22 Uhr)

****AMIGA***** Vergebe Amigasoftw.! Nur Unkostenpr.! Gratislis. anford. Info unter: Postf. 142, A-1140 Wien, Österr. *AMIGA*

Verk. Originale C-64 Disk: Kick off 15, E. H. Int. Soccer 20, FM" 15, Jumpjet 10, Jetboys 7, S. S. Icehockey 18, Ten Great Games 15, Tippmaster 1O; Cass: 5 th Gear + S.C. Footv. * Tel. 07432/4740

AUSTRIA C-64 AUSTRIA Biete immer allerneuste und beste Software: Gerold Leitner, Langwieserstr. 126, A-4802 Ebensee! Super Sevice, billige Preise, Gratisinfo und Gratisliste!!

Verkaufe für Atari-ST div. Originalspiele, auch Neuheiten. Liste gegen frankierten Rückumschlag. Nehme auch Spiele in Zahlung. Walter Matthäus, Lipschitzallee 82, 1000 Berlin 47

The Beastie Boys rule the world! Get the latest Modem-USA-Stuff and other nice warez under: THE BEASTIE BOYS, P.O.Box 56063, 46 Dortmund 30, West Germany. "Only disksendings!"

AMIGA*Switzerland* Verk., Tausch + Kauf! Nur Bestes vorh. Write to: *-BBK-*, P.O. Box 20, CH-3253 Schnottwil

AUSTRIA C-64 AUSTRIA Hey Freaks laßt Euch diese Chance nicht entgehen! Immer superneue Soft * Klasse Service * Gratisliste * O.K. * Write to: Gerold L. Postfach 4820, Bad Ischl, Austria!!

!Verkaufe Orig. C-64 Games! Cass. und Disk. Preis pro Game: Cass. ab 5 DM. Disc ab 8 DM. Liste gegen (1 DM) Rückporto. Schreibt an: Marc Ewinger, Francestr. 5, 8000 München 50

Verschenke fast -AMIGA-Games. Neuste Soft, brand-aktuell, schneller als alle anderen. Porto für New-Liste Postfach 13, A-4941 Mehrnbach

!!USA Rules!!1 for the hottest Modem Stuff (0-2 days old) write to P.O.-box 55885, 4600 Dortmund 30-Signes ex eagle soft inc.

CV-64 Club bietet Disketten wie Börsenfieber und Oil Imperium. Wir haben die neusten Games ständig da. Infos anfordern bei: Jörg Pfeiffer, An der Hoffnung 92, 4030 Ratingen 5

Habe Atari St und C-64 Liste gegen 1,40 Porto Carsten Birr, Bockholtstr. 13, 4040 Neuss 1

Dungeon Mapper, das erste Programm zum Zeichnen detailierter Dungeon-Karten auf dem Atari ST! Infos gegen frankierten Rückumschlag bei: Martin Schott, Sandstr. 40, 8672 Selb

Wegen Bundeswehr! Amiga-Club löst seine Softwaresammlung auf! Ca. 300 Titel superbillig abzugeben. Liste + Info anfordern gegen 1 DM Rückporto bei: Postfach 35, 3501 Edermünde 1

PD-Soft für C-64! 20 doppelseitige Disketten für nur 30,-DM! Achim Ginsterblum, Einsteinstr. 30, 5440 Mayen

ATARI ST Originale z.B. Dungeon Master, Police Quest 2, Pirates, Battlehawks 1942 etc. Rolf-Udo Bliersbach, 0221/218199

Verkaufe folgende Originale für AMIGA: Demon's Winter; Bloodwych (Deutsche Anleitung) zu je 40 DM!! Telefon: 06732/4289 (Christian) ab 18.00 Uhr!

CV-64 Club bietet Disketten wie Börsenfieber und Oil Imperium. Wir haben die neuesten Games ständig da. Infos anfordern bei: Jörg Pfeiffer, An der Hoffnung 22, 4030 Ratingen 5

Wir bieten die neueste Soft auf Amiga + C64 ruft an. 06151/21198 for Info. Bitte nur zwischen 18 unnd 19 Uhr anrufen.

AMIGA: Progammieren Intros/Demos!! Tauschen auch Intros, Demos, Sources, Utilities und Graphix!! (Keine Raubkopien!!!) Call:0521/204831 (Tim)

Verkaufe Original Space Quest III für PC + kompletten Lösungsweg VB DM 55,-- und Original Space Quest für PC VB DM 30,-! Tel. 09405/3115 (14-16 Uhr)

Verkaufe Atari ST Originalspiele zu günstigen Preisen. Z. B. Phobia 25 DM, Xybote 30 DM, CH. of Wrath 30 DM, Licence to Kill 30 DM u.s.w. Tel. 02822/52527 erst ab 19 Uhr

Verkaufe The Last Stromtrooper, Action Service für 90 DM, übernehme Porto! Suche Robocop (069)453536 um 18.00 anrufen nach Uwe fragen

Biete brandheiße PD-Soft für den Atari ST! Spiele und interessante Anwendungen zu Top-Preisen! Infos gegen frankierten Rückumschlag bei:
Martin Schott,
Sandstr. 40, 8672 Selb

****AMIGA***** Neueste Amigasoftware supergünsitg!! Gratisliste anfordern! Postfach 142, A-1140 Wien Österreich **AMIGA***

Kaum zu glauben: Intro-Demo Designer, F.C. Sounds, Packer auf 10 Disks für nur 30,- DM inkl. Rückporto!! ART Design, Süstrastr. 27, 5135 Selfkant 4! Telefonisch Auskunft 02456/3719 Außerdem noch 50 PD-Disketten! In 10'er Pack zu 20,- DM + Disketten!!

****AMIGA** Joe of S-Express** Biete neueste Software 100% Antwort. Write to: Joe Schröder 26, Rue P.Dupong 3449 Dudelange Luxembourg. Tel:00352/519623. Habe auch gute Source-Codes

KINGS QUEST 4 Atari St, PC u.A. kompletter Lösungsweg 230 Pkt. für Atari ST mit Disc der problem. Stellen. PC u. A. mit Zeichnung 20 DM Tel. 0231/750467

2-3 Tage alte Software bei: T.A.T., Postfach 2, A-4611 Buchkirchen!! Günstig und schnelle Erledigung.. Auch Anfänger und Abomöglichkeiten! Gratisliste also Modemswapping! So be cool and write to us soon!! Eure letzte Chance!! C-64 and AMIGA!

TOP-Angebote: Intro, Demo Designer, Sound, Utilitiys auf 10 Disks für nur 30,-DM!! Außerdem noch 60 PD-Disketten zum 10'er Pack für 20,-DM Rückporto ist im Preis inbegriffen! Disketten und Geld an: ART Design, Süstrastr. 27, 5153 Selfkant! Tel. 02456/3719

STOP!! Wir bieten neueste Software für C-64 & AMIGA.. T.A.T., P.O. box 2, A-4611 Buchkirchen! Günstige Preise und Erledigung in 24 Stunden.. Auch ABOS!! Gratisliste!! Bye..

Computer News, die Zeitschrift für den Amiga Jeden Monat News, Demos und anderes. Je Ausgabe 2 Disk für 10 DM incl. Disk und Porto. Info gegen Rückporto anfordern.
Computer News,
Postfach 24, 8531 Uehlfeld

Amiga Habe Anleitungen u. Soft zu verkaufen. Info gegen Rückporto. Keine Anrufe bitte. J.K. Schenkel, Kitzinger Str. 14, 8711 Sulzfeld

Verkaufe Originale für Amiga mit dt. Anleitung: Shadow of the Beast (80 DM), Castle Warrior (40 DM), Thunder Blade (30 DM), Hellowoon (20 DM); Tel.: 02304/81415 (Ralf) ab 19 Uhr

Verk. orig. C-64 Games: Card-Sharks; Superski (inkl. Anl.) je 30 DM, zusammen 50 DM. Write to Sascha Kiefer, Badinghauserweg 4, 4800 Dortmund 30 oder Tel. 0231/460009 n. Sascha fragen!

Biete Super PD-Soft mit guten PD-Programmen für C-64. Schickt 5 Disks + 20 DM oder nur 25 DM an Thorsten Günther, Hamburger Str. 66a, 3170 Gifhorn! Suche Amiga 500 bis 200 DM.

Verk. 10 Disks für 50 DM mit neuer Software. Tel.: 0202/500901 für Amiga!

C-64! C-64! Biete Software für den C-64. Liste anfordern für 1 DM. Roland Popanda, Otto-Gruen-Str. 7, 6430 Hanau 9

Kaufe/verkaufe Soft für C-64 (Disk) Are you interested, then write to: American Eagle, Postfach 48, 5542 Bleialf

Amiga-Software von ARISC Wir arbeiten auch mit AMAX. Schreibt an Amiga Club ARISC, Postfach 102, 1165 Wien

Wegen Computerauflösung billig abzugeben: Original-Soft, Magic-Disc-Ausgaben (Input, Game-On, Anleitungen, ASM-Hefte ect.) Liste bei W. Schicker, Kirchplatz 16, 8370 Regen! f. C-64

Verkaufe/tausche/kaufe Amiga 500 Soft! 1 Disk 2 DM (neuester Stuff!) 09221/1480 Markus Phone today without delay!

Der Super-PD Service! Stellen Sie sich eine Disk für 3,00 DM (2 Seiten!) aus 5 DIN A4 Seiten PD zusammen. Beim: PD-Haus, Schloßgasse 11, 6108 Gräfenhausen!! Info kostenl. C-64/IBM!

Wir haben immer die neueste C64 und Amiga Software Über 500 Anleitungen für beide Systeme vorhanden. Schreibt an: BGC, Postfach 51, A-1162 Wien Broschüre gratis! anfordern.

Emanuelle auf dem Pfad der Lust, Adv. Bunny Jagd-Adventure, deutsch, C64, je 2 Disk, Super Bilder, je 39.95, beide nur 59.95 + NN. H. Schmidt, Louise-Schröder-Str.7,
3000 Hannover 61, Infos

Wir haben immer die neueste C64 und Amiga Software Über 500 Anleitungen für beide Systeme vorhanden. Schreibt an: BGC, Postfach 51, A-1162 Wien Ab Februar 1990 auch Atari ST Soft Broschüre gratis! anfordern.

Amiga-Freesoft??? Null Probleme!! Viele Disks der verschiedensten Serien vorrätig. Liste gegen 1.50 DM bei M. Huber, Erbsenlachen 52, 7730 Villingen (auch Tausch ist erwünscht)

Hallo Freaks*** Hier bin ich wieder. Euer E.O.F.; wenn Ihr neue Software oder diverse Anleitungen braucht, dann schreibt an: E.O.F., Postfach 12, A-1234 Wien

Sensationell!! Verkaufe und tausche die absolut neuste Amiga-Software. Top Preise-Excellenter Service! Tel. CH-056/41 08 94

AmigaÖsterreich**AMIGA** Biete die neueste Soft superbillig. Für ÖS 35,- oder DM 5,- bekommt Ihr eine Disklist. Schreibt noch heute an: Dimple, P.O.Box 40, A-8041 Graz

5 Disketten voll PD-Software für den Amiga 500 für nur 30 DM inkl. Porto, Disketten. Demos, Anwender, Spiele usw. nur bei R. Zöttl, Blumenstr. 30, 8013 Haar. Lieferung erfolgt per Nachnahme!!

Verkaufe heiße Diashows für den Amiga. Wenn Ihr 30 DM schickt, dann bekommt Ihr 5 Disks mit den geilsten Girls. Für weitere Informationen call Jens 05724/8143 fragt nach Listen!!

Wollt Ihr das Amiga Powerpack? Wen ja, dann schickt 40 DM und zehn Disks an JPB, Schlesierweg 224, 5065 Nienstädt. Darunter sind Progis wie Xenon 2, Beast, New 2. Story... Amiga, JPB, Amiga

Achtung!! Verkaufe SSI Originale: U.S.A.A.F., Panzer Strike, Battle-Group, Mech Brigade an den meistbietenden. Schreibt an Kai Wesemann, Kl.-Köhren 31, 2833 Beckeln (See ya)

****C-64**E.O.F.**** Biete Software und eine Menge Anleitungen für Euren C-64. Für mehr Infos schreibt bitte an. E.O.F., Postfach 12, A-1234 Wien antwort 100% **E.O.F.**C-64**

****PD-Software****Die beste PD-Soft gibt's auf unserer Infodisk für 2 DM (C-64). Dazu noch unsere Exklusivliste, nur bei: C. Kramer, Angelgasse 2-4, 6718 Grünstadt 3 auch Tausch (1:1) und ABO

Top Soft! Only on Amiga! Zuverlässig und diskret! North/South, PGI, RVF und viel mehr! Write to: TNS, Genossenschaftsstr. 18, 2880 Brake!
Or call: 04401/6051!
Top Soft by Tornado-soft!

Verk. neuw. C-64-Originale: Grand Monsterslam, Pirates, Micr. Soccer, je 20 DM, nur Vork. (Bar/Scheck). Tauschp. Für Amiga-PD ges. Mark Brüggemann, zur Schmiede 4, 2843 Dinklage

Amiga Kickstarts: Ufo 1.2, 1.2, 1.2, + Guardian, Light Circle, Tristar, Level 42, HQC, Prophets AG, BCA-Kick, 1.3, 1.3, je 15 DM. Tel.: 02365/59829. Murad M'Barki, Bergstr. 218, 4370 Marl

AUSTRIAS LIVING LEGEND... ROBOTECH! We are selling the newest stuff on Amiga - so contact us! No lists please!! Write to: *Robotech* PoBox 36 *A-5630 Bad Hofgastein*..Yeah!!

Wir haben immer die neueste C64 und Amiga Software. Über 500 Anleitungen für beide Systeme vorhanden. Schreibt an: BGC, Postfach 51, A-1162 Wien ab Februar 1990 auch Atari ST Soft. Broschüre gratis! anfordern.

Porno-Paket für MS-DOS! die heißesten Überraschungen auf zehn 5,25er Disks gegen Altersangabe und 40,-DM Scheck bei: J. Clineur, Postf. 2145, 5372 Schleiden 2

KaroSoft

Jürgen Vieth

Amiga

Asterix, Operation Hinkelstein	66,00	Kult, kpl. deutsch	55,00
Altered Beast, dt. Anleitung	69,00	Larry II	88,00
Archipelagos, dt. Anleitung	69,00	Lords o. the Rising Sun, dt. Anltg.	78,00
Balance of Power 1990	64,00	Maniac Mansion, kpl. dt.	69,00
Battlehawks 1942	59,00	North and South, deutsches Handb.	66,00
Beach Volley, dt. Anleitung	69,00	Ölimperium, kpl. deutsch	53,00
Bloodwych, dt. Handbuch	69,00	Omega	75,00
Bomber Fighter, dt. Handbuch	a.A.	Personal Nightmare, dt. Anltg.	79,00
Buffalo Bill's Rodeo, dt. Anltg.	69,00	Populous, dt. Handb.	65,00
Bundesliga Manager, kpl. dt.	55,00	Populous, Datad. (The pr. Lands)	39,00
Chambers of Shaolin, dt. Anl.	69,00	Rock'n Roll, dt. Anleitung	64,00
Day of the Pharao, kpl. deutsch	69,00	RVF - Honda, dt. Handb.	65,00
Dragon's Lair	90,00	Shadow of the Beast	88,00
Dungeon Master, kpl. dt. (1 MB)	72,50	Shinobi, dt. Anleitung	55,00
Elite, dt. Handbuch	69,00	SIMCITY, dt. Handbuch, 512 K	67,00
Emperor of the Mines, dt. Anltg.	64,00	Space Ace, dt. Handbuch	109,00
F 16 Combat Pilot, dt. Handbuch	67,50	Space Quest III	88,00
F 16 Falcon, dt. Handbuch	79,00	Spherical, dt. Anleitung	55,00
F 16 Falcon-Miss.-Disk, dt.Handb	55,50	Stadt der Löwen, kpl. deutsch	96,00
Flight Sim. II, kompl. deutsch	99,00	Summer Edition, dt. Anleitung	64,00
Fugger, kpl. deutsch	55,00	Bodo Ilgn. Super Soccer, kpl.dt.	69,00
Grand Prix Circuit	69,00	Super Wonderboy, dt. Anleitung	69,00
Grand Monster Slam, dt. Anltg.	55,00	Swords of Twilight, dt. Anleitung	69,00
Great Courts, dt. Anltg.	69,00	Test Drive 2.0, The Duel	69,00
Hard Drivin', dt. Anleitung	49,00	Scenery D. f. dt. Calif./S. Cars je	33,00
Hillsfar	66,00	Turbo Outrun, dt. Anleitung	64,00
Iron Trackers, dt. Anleitung	59,00	Waterloo, dt. Anleitung	71,00
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, kpl.dt.	99,00	Wall Street Wizard, kpl. deutsch	59,00
Kingdom of England	64,00	Wall Street Editor, kpl. deutsch	39,00
Indiana Jones (Graf. Adv.) kpl. dt.	69,00	Zak McKracken, kpl. deutsch	67,00
Interface, dt. Anleitung	69,00	Joystick "ZOOMER"	89,00

Atari ST

Altered Beast, dt. Anl.	55,00	New Zealand Story, dt. Anl.	55,00
Archipelagos, dt. Anl.	69,00	Ölimperium, kpl. deutsch	53,00
Balance of Power 1990	64,00	Omega	75,00
Bat Man dt. Anleitung	55,00	Paperboy, dt. Anltg.	53,00
Battlehawks 1942	59,00	Pirates, dt. Handbuch	65,00
Beach Volley, dt. Anl.	55,00	Police Quest II	69,00
Bloodwych, dt. Handbuch	69,00	Populous, dt. Handb.	65,00
Bomber Fighter, dt. Handbuch	a.A.	Populous, Datad.(The pr. Lands)	39,00
Buffolo Bill's Rodeo, dt. Anltg.	55,00	RVF - Honda, dt. Handbuch	65,00
Chambers of Shaolin, dt. Anltg.	55,00	Space Ace, dt. Handbuch	109,00
Conflict Europe, dt. Anltg.	69,00	Space Quest III	79,00
Dungeon Master, kpl. dt.	69,00	Spherical, dt. Anltg.	56,00
Chaos Strikes Back, dt. Handb.	69,00	Starcommand	75,00
Day of the Pharao, kpl. dt.	69,00	Starglider II, dt. Handbuch	69,00
Elite, dt. Handbuch	69,00	STOS - The Game Creator	79,00
F 16 Combat Pilot, dt. Handbuch	67,50	STOS - Compiler	49,00
F 16 Falcon, dt. Handbuch	74,50	STOS - Sprites	39,00
F 16 Falcon-Miss.-Disk, dt. Handb.	55,50	STOS - Maestro	62,00
Ferrari Formula 1, dt. Anltg.	69,00	STOS - Maestro Plus	199,00
Flight Sim. II, kompl. deutsch	99,00	Stuntcar Racer, dt. Anleitung	69,00
Great Courts, dt. Anleitung	69,00	Summer Edition, dt. Anleitung	64,00
Kick Off, dt. Anleitung	49,00	Bodo Ilgners Super Soccer, kpl.dt.	55,00
Hard Drivin', dt. Anleitung	49,00	Super Wonderboy, dt. Anl.	55,00
Hillsfar	66,00	Turbo Outrun, dt. Anleitung	51,00
Indiana Jones (Grafik Adv) kpl. dt.	69,00	Waterloo, dt. Anleitung	69,00
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, dt.	119,00	Wall Street Wizard, kpl. deutsch	65,00
Kult, kpl. deutsch	55,00	Wall Street Editor, kpl. deutsch	39,00
Manhunter II	79,00	XENON II, Megablast, dt. Anltg.	69,00
Maniac Mansion, kpl. deutsch	69,00	Zak McKracken, kpl. deutsch	69,00
Millenium 2.2, deutsche Anl.	69,00	Joystick "Konix NAVIGATOR"	48,00

IBM

688 Attack Sub *	79,00	Kult, dt. Anleitung	55,00
Archipelagos *	75,00	Leisure Suit Larry...*	55,00
American Icehockey	64,00	Leisure Suit Larry...II*	79,00
Balance of Power 1990	64,00	Leisure Suit Larry III*	113,00
Bard's Tale II, dt. Anltg.	64,00	Life and Death (Chirugieprgr.)	67,00
Battlehawks 1942*	59,00	Lizenz zum Töten, dt. Anleit.	67,00
Caveman Ugh'lympics	69,00	Lombard RAC Ralley, dt. Version*	69,00
Chuck Yeager's 2.0, dt. Anltg.*	77,00	M 1 Tank Platoon, dt. Handbuch*	88,00
Crazy Cars II*	61,00	Manhunter "San Francisco"*	79,00
Cycles*	69,00	Maniac Mansion*	69,00
Curse of the Azur Bonds, dt. Anltg.*	75,00	Murder Club	72,50
Elite	69,00	Neuromancer, dt. Anltg.*	69,00
Emmanuelle, kpl. dt.*	53,00	Ökolopoly, kpl. deutsch*	149,00
F 15 Strike Eagle II*	89,00	Ölimperium, dt. Anleitung*	53,00
F 16 Combat Pilot*	67,00	Omega	75,00
F 19 Stealth Fighter EGA/Hercul*	109,00	Ooze, neue Version, kpl. deutsch*	66,00
F 16 Falcon, AT u. norm. Version je*	95,90	Pirates*	69,00
Ferrari Formula I, dt. Anleitung	69,00	Police Quest 2*	69,00
Fiendish Freddy	88,00	Quest for the Timebird, dt.*	71,00
Flight Sim. Version 4.0/NEU	144,00	SimCity, dt. Handbuch*	69,00
Alle lieferb. Scenery Disks je*	49,00	Space Quest III*	79,00
Goldrush*	84,00	Star Trek, AT/EGA	72,50
Grand Prix Circuit, dt. Anltg.*	67,00	Test Drive 2.0, The Duel*	85,00
Gunship, Helicopter Sim.*	109,00	Scenery D. f. dt. Calif./S. Cars	je 39,00
Hard Drivin', dt. Anleitung	61,00	Their finest Hour (Battle of Brit.)	69,00
Hillsfar, dt. Anltg.*	69,50	Waterloo, dt. Anleitung*	72,50
Heroes Quest*	113,00	Wall Street Wizard, kpl. dt.*	65,00
Indiana Jones (Graf.Adv.) kpl. dt.*	75,00	Wall Street Editor, kpl. dt.*	
Jet Fighter	75,00	Zak McKracken, kpl. deutsch*	69,00
Pool of Radiance*	64,00	Super Joystick, "Flywheel 4000"	189,00
Kings of the Beach*	72,50	(Maxx-ähnl. Steuerknüppel)	
Kings Quest IV*	95,00	* auch auf 3.5" Disketten	

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS)
UPS-EXPRESS VORKASSE 4,-/UPS-EXPRESS NACHNAHME 8,-
AUF WUNSCH POSTVERSAND!

Rufen Sie uns an: 0 21 03 - 4 20 88
ODER SCHREIBEN SIE UNS: Postfach 404 * 4010 HILDEN
Kein Ladenverkauf - Nur Versand.

An alle Amiga-Fans! Verkaufe Spiele für 3 DM, fordert Liste an! Call: 040/7230980

--SUPER SEX--AMIGA-- Bordello Disk 1-26 nur 200,-DM P. Thieme, Triftweg 14, 3100 Celle

ACHTUNG! Deathline! AMIGA! CH Wir haben den neuesten Stuff für Euren AMIGA! Write to. Deathline, P.O. Box 35, CH-5223 Riniken Santa Cruz of Deathline greets you!! Schnell und diskret schicken wir Euch alle unsere News.

C-64 Verkaufe Originale auf Disk: Danger Freak, Imperium und Savage (+ Anleitung und Verpackungen) zusammen für 45 DM. Niels Neumann, Ahler Str. 90, 4980 Bünde

UNICORN-Public-Domain die neue deutschsprachige PD-Serie für Amiga + C-64. Noch heute Katalog anfordern. Katalogdiskette Amiga: 3,-DM Katalogdiskette C-64: 2,- DM bei. *T.H., Herner Str. 277, 4630 Bochum

If you wonna get the latest stuff then don't hesitate and write to. B.P.10-4504 Obercorn-Luxembourg Be fast and cool! If you are a coder then add a disk with work!

C-64 Verk. Games je 3,- DM. Habe immer neueste Soft 100% Rückantw. Schreibt an: A. Himmler, Querstr. 2a, 8540 Schwabach/Rückpo.

An alle Strategie-Fans! Kino-Manager und Ölbaron, 2 Games der Topklasse (Deutsch) warten! Für 20 DM (Umschlag, VK) Unkostenbeitrag! An S. Soliman, Kurt-Schumacher-D.34b, 1 Berlin 51 C64/128*C64/128*

Sega-Master Verkaufe, suche, tausche Spiele für Sega-Master-System z.B. Choplifter, Thunder-Blade, Rocky, F-16 Fighter, Alien Syndrome usw. Suche billig Sega-Mega-Drive mit Spielen. Tel. 0451/42018 ab 18.00 -21.00 öfter versuchen.

****AMIGA 500 SOFTWARE ÖSTERREICH**** Neueste topaktuelle und auch ältere Software günstigst bei Postfach 23, A-2326 Maria Lanzendorf, Fordert noch heute eine Gratisliste an**

Wir bieten die absolut neueste Amiga Software der Schweiz an. Verlange doch einfach Info-Material bei: THE CLAN-P.O.Box 263-8854 Siebnen (Schweiz) Telefon. 055/ 64 50 74

Für Amiga! Seka Source Codes (Super Intros, Bobs, Sprites, Copper, Vector, Sternroutinen, Blitter, Scrollings, Cruncher, Replay Routinen, Equalizer etc.) Disk 10 DM, Tel. 02365/59829

*****PIRANHAS!!!***** Top-Soft zu Super Preisen!! Schreibt an: Postbox 23, CH-5312 Doettingen, Switzerland

Verkaufe Atari ST, Amiga und C-64 Software! Amiga + C-64 auch Tausch superbillig bei: Christian Gottwald, Eichendorffstr. 4, D-5440 Mayen

**** AMIGA ** AMIGA **** Topaktuelle Amigasoftware sehr günstig abzugeben. *Gratisliste!!*Info bei Postfach 142, A-1140 Wien **AMIGA**AMIGA**

AMIGA-AMIGA** Brandneue Games aus USA-ENGLAND-EUROPA**Nur das Neueste 2 Tage alt**Porto für Liste** Postfach 14, A-4973 St. Martin

AMIGA-AMIGA** Geiles Futter**Wir halten was Andere nur versprechen ** Neueste Soft aus USA-England-Holland ** Porto beilegen: Postfach 13, A-4941 Mehrnbach

C-64 Disks abzugeben! Reiche Auswahl an neuen heißen Eisen und alten Ladenhütern! Come on, Gratis-Liste auf Disk gibt's bei Postfach 36, A-1108 Wien (auch in die BRD)

Verkaufe Originalspiele für C-64! An Twin-Ronado, Mech-Brigade, Jet 1! Verkaufe Lösung von Maniac-Mansion! Suche Tauschpartner mit guter Software! Suche jede Menge Pokes! Wer verkauft Panzer Strike? Kaufe kaputte Joysticks -5 DM! Tel. 09274/660

Super Weihnachts/Neujahrs-PD-Paket f. Atari ST. Bestehend aus 2 Disks m. Actionspielen, 2 Disks mit Erotiksoft und 1 Disk mit Wirtschaftssimulationen für nur 20 DM inkl. Rückporto. Schein an: Jörg Drescher, "Paket W!", Lütjenburger-Str. 69, 2300 Kiel 14

****SEX and FUN**AMIGA**** 55 Disks mit Shows, Games, Movies.. -Liste anfordern- je 20 DM; 5-80 DM, 10-150 DM, 15-200 DM; 20-250 DM; 30-300 DM; 40-350 DM; alle 400 DM P. Thieme, Triftweg 14, 3100 Celle

2 super Lettermaker + div. Boot-Intro-Utilities auf Diskette für den Amiga. Zu bestellen gegen, 20 DM (Bar/Scheck) bei: -UNICORN-PD-*T.H., Herner Str. 277, 4630 Bochum*

SCHWEIZ! C-64! Immer die allerneueste Soft! Wer die topheißesten Games braucht ist hier an der richtigen Stelle. Rufe sofort an, oder Du wirst es immer bereuen! Tel. 065 22 33 13

Handballcoach, ein Spiel um Meisterschaft und Pokal (Originalspiel) für 18,- und Porto Ralf Schuler, Schlieffenstr. 58, 2900 Oldenburg für den C-64

Latest Soft! Diskret + zuverlässig! Die wirklich beste Soft von Tornado-Softjing 3, Licence, Batman..! Topsoft for Amiga! Write to: TNS, Genossenschaftsstr. 18, 2880 Brake

Amiga Stuff: the Games. Shinob; Beast Desert, North and South Alt, Beast, Larry, Xenon 2, Inoy 3 Adventure 2,50 DM pro Diks. Liste bei E. Özügül, Schalkestr. 114, 465 Gelsenkirchen No call!

Harem-SEX im Orient Adventure, Fanny hilf-Adventure je 2 Disk C-64, deutsch scharfe Grafik, je 39.95, beide 59.95 + NN H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61, Tel. 0511/574393

C-64 SCHWEIZ Verkaufe brandneue Soft zu billigen Preisen. Call: 061/6025610 (17-20 Uhr) and ask for Thomas

Biete Software und Anleitungen für C-64. Wollt Ihr mehr Infos, dann schreibt an: E.O.F., Postfach 12, A-1234 Wien, Antwort 100%

The RED DIAMOND**Neueste Amiga-Soft nur bei uns 2 Tage alt*100% Virusfree**High-Tech in Sachen Amiga-Soft, Postfach 14, A-4973 St. Martin

Original Atari ST Spiele Z.B. Asteroth Skrull das Reich u. Andere Liste gegen Freiumschlag Spiele ab 20-Bergmann, Josef-Schmidtstr. 5, 1000 Berlin 44

Megabillig!! 5 Disks (2D) mit neusten Demo-Intro-Letter + Page-Editoren für 15 DM incl. Porto + Disk, Vorkasse! Bei Thommy Lang, Alemonnstr. 20, 3000 Hannover 1, PD-Soft C-64

Verkaufe für IBM u. C-64 Wirtschafts- und Stategiespiele (Org.) von SSI, PSS, SSG, Microprose (z.B. Stealth Fight. Hause, Reisende in Wind 1, Annalen d. Römmer) Tel. 02330/70576

Biete PD-Software! Listen gegen 1 DM Rückporto bei: Peter Kösling, Morungenweg 22, 4300 Essen 14, auch Tausch 1:1 möglich

Sexy-Picture-Show für Amiga für 10 DM 3 Disketten bei J Kanzmeier, Postfach 110372, 2800 Bremen

Super Intro-Demo-Lettermaker-Collection 2 Intro-, 2 Demo- u. 2 Lettermaker auf 10 Disksides für den C-64*gegen 20,-DM (Bar/Scheck) bei: T.H., Herner Str. 277, 463 Bochum*

Hallo Freaks! You want the newest stuff for you, C64 Disk and Tape if you are interested dial?-Info to-Zero Boy 6601 Bübingen- Postfach 12 41. PS. No Loosers and Lammers. Zero Boy the cool swapper!

Verkaufe IBM-Originale: Test-Drive, Double Dragon, Sidewinder Battle chess, Arac, Grand Master S., Pirates, Wizball, Marble Madness, 3 D-Helicopter, Techno Cop, Starglider I, Bob Moran, California Games, Galactic Conquer or. Tel. 030/8031993 (Dominik)

-IKARI- Neueste C64 + Amiga software (nicht älter als 2 Tage) 10 Disks C64=20 DM, Amiga=25 DM. Schickt an: IKARI, P.O.Box 1212, 7772 Oberuhldingen 100%

You want the newest software for your Amiga and Atari ST contact us: The Elite, Postfach 235, A-1051 Wien or Postfach 532, A-1100 Wien

Verkaufe Originale Falcon und Oil Imperium für Amiga. Tel.. 02523/7589 (Michael) nur zwischen 15.15 Uhr u. 15.45 Uhr

****You wanna get as fast as possible** new originals. Only top originals: Now call the best: 02365/12738 -P-

Amiga-Anoncen Service auf Disk* für 4 DM eine Anonce aufgeben bis 150 Zeichen*Wird 5 Monate gespeichert*Ca. 400 Disk im Umlauf, werden i. mehr! Postf. 14, A4973 St. Martin Neu*Neu

Mega Power Designs Bei uns bekommt Ihr 70000 Blocks neueste PD-Soft. Schreibt! B. Maisel, Ravensburgerstr. 52, 7990 Friedrichshafen 1!! 07541/72164 (fragt nach Bernd) 100% answer!! C-64

Wir verkaufen Atari ST, Amiga + C-64 Software! superbillig!! Bei: Christian Gottwald, Eichendorffstr. 4, D-5440 Mayen (Computertyp!!)

***C-64*SWITZERLAND*C-64** Immer neuste Soft vorhanden! viele heiße Games vorhanden! Tel. 041/55'30'42. Ab 17h Felix verlangen!

ÖSTERREICH:C-64 Disks abzugeben, brandneue Games und viele gute alte Hits! Schreib rasch: Ich schicke Dir kosteslos eine umfangreiche Liste auf Disk. Postfach 36, A-1108 Wien.

SEKA-Sources: Only newest! Tausch, Verkauf: Disk: 4 DM inkl. Schreibt an: Tilman Streng, Lofotenstr. 34a, 2 Hamburg 73 oder 040/6792564 KEINE SPIELE, LAMERS!

SCHWEIZ! C-64! Immer die neusten und heißesten Games für den C-64! One of the best in Switzerland! Rufe sofort an, oder du wirst es immer bereuen! Tel. 065 22 33 13

Amiga* Habe neue + alte soft* DM 3,- exkl. Disk*Auch Anfäng. können sich melden*Mindestabn 10Stk.*Wünsche und Disk an Postamt 1126 Wien, PF102 KW Amiga*Tel nicht vergessen*

Original-Spiele! Liste für 1 DM plus DM 2,-- Rückporto von: V. Schäfer, Breithardter Weg 32, 6204 Taunusstein

Call for cheap ABOS: 06131/224429 (Ralf)!! Supreme is alive!! No swap!

Verschenke an den 1., der mir 10 DM schickt das Original EP Circuit für C-64, dem 25. 100 Leerdisketten. Dem 50. einen Plus 4 mit Datasette und mehreren Spielen, dem 75. 200 Disk. und dem 100. Einsender einen nagelneuen C-64. die Preise werden 100% verlost! Viel Glück! Postf. 1722, 6720 Speyer

Hot Pornos für den Amiga Absolut heiß. Nur für Erwachsene! Lieferung absolut diskret. 3 Disks + 15 DM oder 10 DM + 0 Disks (Cash or Cheque). Ch. Renner, Eisenbahnstr. 33, 4417 Altenb.

****Verkaufe Originalsoftware c-64**** tigerroad für 25,,- Fist + für 20,-/Rampage für 20,-**Beyond the Icepalace 18,-**Hostages 30,- Tel. 07738/5237**

Vertreibe preiswert PD-Software Gratisliste anfordern bei. F.M. Bluhn, Postfach 152, D-2055 Aumühle Schneider CPC Kass+Disk

Verkaufe Amstrad CPC Originalspiele zu günstigen Preisen. Auch suche ich die von der Zeitschrift Computer Partner herausgegebenen Extra Disk Nr. 6 Tel. 05634/1404

Schweiz: habe immer neuste Soft für den C-64. Verlangt mehr Infos bei. Ralph Häflinger, Sonnenweg 4, CH-5033 Buchs, Schweiz. 100% Antwort!! C-64 Schweiz C-64

Suchst Du ein Anwenderprg.? Ein Spiel? Oder willt Du einfach die allerneuste Soft? Dann greif schnell zum Hörer: Swiss Memory, 082'3'91'43--man hört sich. (AMIGA)

AMIGA: Verkaufe neueste Software billig. Habe auch ältere soft. Bekomme täglich News. 100% antwort. G.O.D., P.O.Box 119053, 7050 WN, West Germany. Habe auch Anwender.

Verk. Soft f. Amiga: Oil Imperium, Lords of The Rising sun, Batman, Buffalo Bill, Summer Edition, The Beast usw. sau-günstig. Liste unter PZA, Postfach 2108, Wallau 3560

"Das Lamm, das erwürgt, sit würdig.. "(Offb. 5,12) Einige vertrauen ihm, andere glauben an uns. Amiga Prgs., Books, Manuals äußerst günstig. W. Klein, Goethestr. 27, 4690 Herne 1

Schweiz! C-64! The newest soft in Switzerland! If you wanna have the hottest games, then type in the fallowing number on the telephone as fast as you can! 065 22 33 13



Die nächste Ausgabe erscheint am: 26. Januar 1990

Anzeigenschluß für die Ausgabe 3/90 ist am 15. Januar 1990

1400 Superpokes für nur 10 DM (C-64) Das verspricht endlich auch die letzten Level in vielen Spielen zu erreichen. 10 DM an Chris Lindhoff, Schelmengraben 7, 6120 Michelstadt

Verkaufe für Amiga für je 50,- DM: Altered Beast, APB, Beach Volley, The Story so Far 3, Quest for the Timebird, Dragon Spirit, Knight Force, Pass i. g. Shot, Quartz, Laser Squad, Batman und mehr, Klaus Vill, 08271/6796

ooo ATARI ..ST ooo Die neuesten ST-Programme kriegt Ihr bei uns: R. Huber, Ostbuehlstr. 60, CH-8038 Zürich, Tel. 01/482 83 86 !!! Rückantwort garantiert!!!

100 Amiga-Anleitungen ab 1,50 DM: Keine Raubkopien: Sonix. Elite, Dpaint 3, WB 1.3, Dragons Lair, Pagesetter, Falcon, Populous, Videoscape, Pawn, Skulpt, ... Info: 1,- DM an: F. Sprenger, Brassertstr. 18, 4300 Essen

Verkaufe für den Atari ST zu je 50,- DM APB, Beach Volley, Kult, Indiana Jones, Lection, Dragon Spirit, Sizepang Gaods li, Xybots, California Games, Quartz, u.v.m. Klaus Vill, 08271/6796

Mini-Golf für AMIGA 16 ver. Courts bis 4 Spieler speicherbarer Highscore Vorkasse 25 DM o. per NN. 25 DM + Gebühr. M. Hahn, Buchenstr. 8, 7534 Birkenfeld, Tel. 07231/481219

Verkaufe für PC 5 1/4" zu je 50,- DM Carrier Command, Microprose Soccer, Ballistix, Virus, Savage, Sentinel, Search for the Titanic, Star Wars, Larry 1, Sward of Aragon, Hoyler's Book of Games, Miles of Titan u.v.m. Klaus Vill 08271/6796

Das messerscharfe Erotic-Pack: Action, Animation, Dia-Show, Selbsttest. Send 2 Disks + 10 DM to: Po-box 55626, 5840 Schwerte. Über 15 einzelne Programme.

Verk. Atari ST-Orig. Hollywood Jinx (40,-), Fish (30,-), King's Quest 1,2,3 (je 20,-), Knight Orc (20,-) DM Editor (15,-), Knightm. (10,-); 07328/5695 ab 18 Uhr

C-64! Bei mir bekommt Ihr neue aber auch ältere Games. 10 Disks (2-seitig)-20 DM. Fordert Liste gegen 1 DM Rückporto an: S.C.S. ED.-Feth-Str. 10, 6729 Leimersheim. Only C-64

You want the newest Software für your Amiga or Atari ST. contact us: "The Elite", Postfach 532, A-1051 Wien.

Hi guyz! Wenn Ihr neuesten Stuff sucht, schreibt an: Black Mmonks, Do Petz, Postfach 710446, 2820 Bremen 71. Für 1 Disk: DM 2, bei Abos erheblich günstiger! Wir haben nur Amiga Software!

***64*64** I have always the best and newest soft. They're only 1 week old. Please call. 02054/16159 (Boris). When you have call me, i send you the list!!(Not in the holidays)!!

C-64*C-64 If you want to buy the best and newest stuff, then contact us!! Black Box 02054/16159 (Boris)

--Haben immer die neueste Software-- Ruf doch mal an:07132/37759 (Michael) oder 07132/16498 (Timo)

Hi IBM-Freaks! Na, wie wär's mit Grand Monster Slam? Der erste der 20 DM schickt, bekommt dieses Games (Original, natürlich) zugeschickt. Meine Addresse: F. Wolters, Auenstr. 102a, 8 Mü 5! PS: Ich sende dem ersten 1000%ig!!!

For the very latest and best stuff (0-days-stuff) Call: 08208/1442 EH, Beginners: Cheap Soft! EH, Paralami: Nice Party! After this shitparty you are the ass in the scene!! HEHEHE!!! Call: 0 8 2 0 8 / 1 4 4 2 all days!

Das Adventure der 90er Jahre: The Dirty Sagz Programm!! Einmalig, nur bei uns für ganze 10 DM (Orignal!) Infos + Spiel bei: Willi o Cool, Mittelstrasse 30, 6108 Weiterstadt 2, BRD

Great Giga Football-Manager (Orign.vom Hersteller für Amiga) + Tabellen-Verwalter zu verkaufen. Info bei: TEN, Im Haag 41, 5110 Alsdorf oder Tel.: 02401/88350 (Andre) ab 15 Uhr

Hi IBM-Freaks! Na, wie wär's mit Grand Monster Slam? der erste der 20 DM schickt, bekommt dieses Game (Original, natürlich) zugeschickt. Meine Adresse: F. Wolters, Auenstr. 102a, 8 Mü 5! PS: Ich sende dem ersten 1000ig!!

!!ST ST ST!! Verkaufe oder tausche Originale (Ooze, Kult, Impossible Mission etc.) Mit Anleitung + Originalverpackung + evtl. Spieltips) Tel.: (06121)809046 Jörn

****PD-Soft für C-64 u. C-128**** Pakete: 10 C-64 Disks 25,-DM/15 35,-DM 25 C-64 Disks 50,-DM. C-128, 10 disks 30,-DM. (alle Sorten Prog.)/D. Steinemann, Rebenweg 21, CH-8332 Russikon. Lege Geld bei!

STOP! Verkaufe billiges Monatsabo!-Immer das Neueste! -We are fast- Habe kein Telefon!! Mario Paffendorf, Auf der Bude 10, 5000 Köln 60

Verkaufe neuesten Amigasoft für nur 2 DM pro Disk. Tausche aber auch gegen neueste Software. Schickt Eure Wünsche oder Listen an Markus Frankl, 10.Oktoberstr. 12, 9330 Treibach Austria Eure Ninja Soft

Endlich ist sie da! die Superhilfe Liste für alle Amiga! 600 Tips, Tricks und Codewörter für viele Spiele für 10 DM. 10 DM an C. Lind, Schelmengraben 7, 6120 Michelstadt.

Verkaufe Bard's Tale I+II+III und Pool of Radiance + Curse of Azure Bonds für C-64 (Originale). Verkaufe auch Captain Stark + Imperium (Micron.) 200 DM. Call Dirk in Mannheim 0621/794988

3 Disk mit den coolsten Intros/ Demos 5 DM ink. Porto ruft an bei Jerry 040/7022499 (ab 14 Uhr). Außerdem noch 3 Disk mit Soundtracker Modules-5DM.. See ya!!

***LAMBADA is out-DISCONT WARE nicht** Eine der besten Tool-disks angefangen vom Game-Graphic Editor, Rastere. Introe. Spritesinuse. Bis hin zum neuen New Art coder für 10 DM (1 DM Rückporto) Bei V. Beinfeld, Berghoferstr. 371a, 4600 Dortmund 41/C-64 Quality

A.ST: PD's "ZIP" Farb/Sw Digibilder m. Player je Disk DS 8,-DM ab 3 Stck. 7,-DM; n. f. Erwachsene. Nur gegen Vorauskasse! CHr. Kropp, Triftstr. 67, 1000 Berlin 65 PS: ABO möglich!

Top-Demo/Intros mache ich Euch (C-64). Schickt für 1 Demo 10 DM, für 1 Intro 12 DM (+Prg, vor das das Intro soll). Dazu Scrolltext C-25x40 Zeichen + 1 Disk + Rückporto an J. Bartsch, Dorfstr. 22, 2301 Blumenthal. D. 100% Back!

Verk. Holly.P.Pro, Zak Mc. Krc. je 20 DM Matchday 2, 10 DM (Disk), erbsch. + Racing Const. Sekt je 10 DM(alles Org.) Datas. 1530/31 40 DM, Atari 2600 (3 Spiele, Joy) 70 DM, Modul (6xschne., Hardc. Maschsp. Mons.) 20 DM C. Karkowski, Sonnhalde 14, 7768 Stockach 14 Tel. 07771/1080!

Wir haben immer die neueste C64 und Amiga Software, Über 500 Anleitungen für beide Systeme vorhanden. schreibt an: BGC, Postfach 51, A-1162 Wien Ab Februar 1990 auch Atari ST Soft. Broschüre gratis! anfordern.

Das PD-Center: Es gibt nur eins (trotz diverser Nachahmer!) Wir haben über 120 Disks. Jede Disk nur 2,50 DM. Liste?Mit 1 DM Rückporto an PDC; Gartenstr. 3, 6108 Gräfenhausen! /C-64!

AMIGA: Biete gute und neue, auch ältere Amiga Software. Ich sende Euch die Liste gegen 1.00 DM in bar. Adresse: Radovan Fijember, Klaiceva 44IV, Yu-41000 Zagreb, Yugoslawien

C-64 C-64, Biete Software für den C-64.Liste anfordern gegen 1 DM Rückporto. Tobias Ziegler, Salinenweg 3, 3338 Schöningen

Verkaufe für AMIGA ständig allerneuste Originalsoftware (kompl mit Anleitung und Verpackung) für ST. 20 DM, z.B.: Ghostbusters II, Chase HQ, Dragons of Flame. Gegen 10 DM (als Schein) erhälst Du 2 Katalogdisks mit einer ausführl. Liste: Grossheide 369, 405 MG 1

Public Domain Software f. C-64 5 Disketten randvoll f. 10,-! Geld/Scheck + 2,- in Briefmarken an: P.D.Club, Egerländer Weg 2, 3505 Gudensberg 1

Biete die neueste Amiga-Software. Interessenten schreiben an: THE KANE-TEAM, R. Leuenberger, Oberdorf, 8548 Ellikon a/d Thur (Switzerland)

AMIGA SWIYTZERLAND AMIGA sucht Ihr neue Software? Dann schreibt an: CC-Crew, P.O.Box 4827, CH-8022 Zürich

Sexmission -frivoles deutsches Science-Fiction Adventure, Fantasy, Girl-Pikantes Adventure, je 2 Disk, deutsch, Bilder, je 39.95, beide 59.95 + NN. H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61

C-64: Originalsoftware günstig abzugeben. Spiele, Erotikprogramme, Anwender uv. Nur To-titel! Liste gegen DM 1,- RP von Jan Kühne, ripener Weg 20, 2300 Kiel 1. Für C-64!!! D+K!!!

EROTIKA außergewöhnl. Adventure, C64, deutsch, tolle Bilder, 3 Disks, Erotika II-Super Grafik, beide Prgs. nur 39.95 + NN H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61, Tel. 0511/574393

Wir haben alte und neue Software zu günstigen Preisen call 0231/339642 (Guido) oder 0231/337365 (Kai). Wir schicken Euch unsere Liste. Only Amiga - Die Macht

***AMIGA * ST*AMIGA** Wollt Ihr den neuesten Stuff zu niedrigsten Preisen? Dann seid Ihr bei uns genau richtig!! Contact: ICEMAN, Postf. 82, A-8054 Graz, Austria. Bitte System angeben!!!

I have ever the newest stuff!! If you want this then write me: Schuppi' 89*P.O.Box 1753*4600 Olten (Into the good old Switzerland) C-64, Only Disk C64*C64



AMIGA Fun! Diskmagazin mit Tests, Reports, DFÜ, Viren, PD-Programmen und.. Jeder kann mitmachen. Für DM 4 + DM 1 Porto bei H. Bernhörster, Düsseldorfer Str. 59, 4060 Virsen 12 *HB*

C-64: Zack Mc. Kracken-Maniac Mansion-Oil Imperium-Last Ninja I, II-Football Man. I + II -Defender of Cr. -P. Panther-zu. K. Weiser, Paulstr 7, 6603 Sulzbach 15 DM pro Disk: Porto + Disk von uns.

C-64 Verkaufe Software (Spiele + Anwender) aller Art. Keine Kopien! Suche diverse Anleitungen. Nur VK! Kai Fenner, am Rain 5, 3585 Neuental 5, Tel. 06693/578

!!!STOP!!!Amiga: Löse meine umfangreiche PD-Sammlung auf. Alle gäng. Serien noch komplett. 2 DM/Disk Sven Dreiseitel, Laufamholzstr. 416, 85 Nürnberg 30

STOP!! C-64! Send 5 Disk + 10 DM (stamps or cash) for the latest demo warez (not older than 2 weeks). The disks are in 3-4 days back! R. Gross, Südmarherstr. 65, 7340 Geislingen/stg.

Verk. C-64 Orig. (Disk): Pool of Rad. (35,-), Hillsfar (30,-), Curse of the Azure B. 839,-), bard's Tale 2 (25,-), Altern. Reality-Dung. (20,-) Tel.: 07328/5695 (ab 18 Uhr)

Das legale Spielepack für den C-64: über 20 Games. Geschicklichkeit, Jump + run, Action, Adventure, Strategie. Sedn 2 Disks + 10 DM to: Po-Box 55626, 5840 Schwerte. Disks back soon.

!!!Originale für Atari ST zum halben Preis!! ATAX 21.90, UMS-Scenario Disk 21.50, Arena 27.50, Elite 37.90, IK + 29.50, Vampires Empire 21.50, Thai Boxing 17.50, Virus 31.50, Gunship 37.50, Shuttle II 19.50, Zany Golf 29.50, Werner 29.50, King's Quest II 32.50, Lattice C 3.04, Megamax C, Timeworks Publisher 1.12, Testomat 36.50, Ca. 200 Programme vorhanden! Liste anfordern. Ruf 04191/4320

C-64*ABOs***AMIGA**** If ya interested in latest SOFTWARE on C64/ Amiga or a 64-demo according to ya performances, then ya should call us! 06074/43836 Only demos!! About all 06146-3433 The Maniac!!

Es hat sich ausgespielt! Nachdem die Ringe unter meinen Augen zählbar geworden sind, wird es Zeit daß ich mich von meiner IBM-PC-Spielesammlung trenne. Der ganze Spaß umfaßt 31 Vollpreis-Spiele (5 1/4 Zoll), viele davon mit extra Lösungsheften. Space Quest 1,3; Police Quest 1,2; Leisure Suit Larry 2,3 (!); Gold rush, Kings Quest 1 - 4; Indiana jones Adventure, Maniac Mansion, Echelon, Fish; Starflight; Ultima V; The Colony; Manhunter 1,2; Zac McKracken; Abrams Battle Tank; Grand Monster Slam; Red Storm Rising; Falcon AT; Zany Golf; Sentinel Worlds; Silpheed; Caveman's Ugh-Lympics; Archipelagos; Purple Saturn Day. Die Sammlung verkaufe ich nur als Ganze und möchte dafür DM 750,- Bitte um Anruf: 089/157 70 84

Verkaufe Originale für C64 (Kassette + Diskette) z. B. Licence to Kill, Armalyte, R-Type usw. Tausche auch gegen Hard'n Heavy und Rick Dangerous. Verkaufe für Schneider auch Originale. Tel.08105/5337 fragt nach Silvan!!

1400 Superpokes für nur 10 DM (C64) Das verspricht endlich auch die letzten Level in vielen Spielen zu erreichen. 10 DM an Chris Lindhoff, Schelmengraben 7, 6120 Michelstadt

Verkaufe für Atari ST: Premier Collection (49 DM), Eliminator (39 DM), Bionic Commandos (39 DM), F-16 Combatpilot (59 DM), Crazy Cars II (39 DM). Tel. (02633/96136)nach Nils fragen.

Verkaufe das Original "Super Hang on" für Atari ST um $250,- od. DM 36,- Außerdem habe ich jede Menge Software. Liste anfordern! Es lohnt sich. HVA. 3720 Ravelbach, Box 14

Habe 64'er Soft: Test Drive 2, Hostages. Zealand Story, Grand Monster Slam, Kickoff, Rocket Ranger, Renegade 3, Ringside, TKO, etc. Liste anfordern 1 DM. L. Lipkau, Lipperheidstr. 5, 4200 Oberhausen 1. Rückporto nicht vergessen.

C64 Public Domain Software Liste gegen 2 DM in Briefmarken bei Peter Kösling, Morungenweg 22, 4300 Essen 14 Auch Tausch 1:1 möglich!

PD-Software Demos, Games, Anwender..10 Disks=10 DM. Komplettliste mit Preisen anfordern bei: Andreas Ecke, Bergstr. 44a, 6234 Hattersheim 1 oder über Tel.: 06190/71647!

Verkaufe billiges Monatsabo! für Amiga! Nur das allerneuste! Monatabo = 80 DM! (80-100 dis!!!) Hit to all my contacts! No Phone! Mario Pfaffendorf, Auf der Bude 10,5000 Köln 60 Longerrich

Habe immer neueste Software für den Amiga. Call:0202/500901

Biete Software für Amiga: Popolous (Org. dt.) 50,-DM Silent Service (Org. dt.) 45,- DM Hostages (Org. dt.) 40,-DM Tel:089/8116789 ab 14.00 Uhr

Ich löse meine C-64 Disksammlung auf und verkaufe jede (Marken)-Disk für nur DM 2,-. Mäuse und DM 1,80 Rückporto an J. Becker, Am Pfarrhof 8, 6457 Maintal 3. Antwort 100% am gleichen Tag.

Atari ST Verkaufe Originale * Atari ST * In 80 Tagen..; Mewilo; Tass Times...; Space Quest 3; Kings Quest 2; Kult; Police Quest 1; Tanglewood; Defender of the Crown; Quest of Time Bird; Gold Rush. Preise VB: Klaus 02103/51525

****Wahnsinn** Amiga amiga** Neueste Games zu fairen Preisen!! Absolute Topgames, brandheiss!! Info bei Mayer G., Bayrhammergasse 3, 4910 Ried/Innkreis Austria

Amiga* Amiga* Games aus USA + England * 2-3 days old * nur das Neueste + Beste * Porto für News-Liste * contact us * Postfach 13, A-4941 Mehrnbach

Emanuelle-Lust u. Leidenschaft deutsch, Adventure, Bunny Jagd-Adventure, tolle Bilder, jede 2 Disk, C64, je 39.95 + NN, beide 59,95 + NN. H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61, 0511/574393

Verkaufe Original Ninzea für C-64! Bebauen Sie Ihr Land, ernten sie gut! für DM 20,- per Vorkasse (bar)! Info gegen frank. Rückumschlag bei H. Dickmann, Kemnader Str. 72, 4630 Bochum

Gewerbliche Kleinanzeigen

Super Fußball-Simulator
für Amiga, 1 - 4 Spieler.
B-Liga, DFB-UEFA-Landes- u. Pokalsieger, Wettbewerbe + WM. Spielerprämien, Statist. Ew. Tabelle alles speicherbar inkl. dt. Anleitg. nur 20,- DM Vorkasse oder 25,- DM Nachnahme.
Jo Seitz
Altenstädterstr. 14
6361 Niddatal 4

Software für C-64, CPC, Atari ST/XL/XE, Amiga, IBM
Public Domain für C-64 und Atari XL/XE.
Gratisliste anfordern
CVB-Computer
Peter Bergler
Postfach 11 12
8948 Mindelheim
24 Std.-Tel.: 0 82 61 / 54 44
Computertyp angeben !!!

Ihr wollt
Kaufen - Verkaufen - Tauschen
Wir vermitteln
Computer - Konsolen - Software
ständig Angebote und Gesuche (besonders Amiga 500). Anrufen kostet nichts!
PC-Engine z.B. Neutopia 107,- DM
Doraemon 90,- DM,
Fantasm Soldier CD 119,- DM
DATA TEAM
0 61 31 / 5 37 53
Mo.-Fr. 14 - 19 Uhr
Ankauf PC-Engine-Soft
Sega Mega Drive auf Anfrage!

JUST GAMES
Spiele für PC
Tel. 0 69 / 5 97 45 06
z.B. Ultima Triologie
79.90 DM

SUPERANGEBOT
3.5" Disketten 2 DD sFR 1,35.
GARANTIE
TEL.: CH-0 62 81 / 22 52
RETO'S COMPUTERSHOP
CH-6263 Richenthal

C-64 CPC MSX Atari AMIGA IBM
- preisgünstige Programme
- NEUHEITEN
- Public Domain Amiga/IBM
- schnelle Lieferung
- Hilfestellung bei Spielen
- Sofortbestellung oder Gratisliste anfordern bei

Computervertrieb
Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel. 0 82 61 / 96 23

Brandneue Tophits: (Auszug)
Flightsim 4.0 PC 149,- DM,
Kaiser AMI 109,- DM,
L.S. Larry 3 PC, Space Ace ST/AMI 119,- DM
Power Drift/S. Wonderboy ST/AMI 55,- DM
Preisliste gratis !
VK = portofrei! NN = + 5,- DM
P. Höpfl Softwarevertrieb,
G.-Hauptmann-Str. 1
8520 Erlangen

Achtung !!!
2. Internationale Bodensee-Computerbörse mit Flohmarkt
Für Alle, die rund um den Computer was haben oder was brauchen. Hardware, Software, Erfahrungsaustausch. Mit Clubecke.
Wann ? Am Samstag, den 3. Februar 1990 !!!
Wo ? Im Dorfgemeinschaftshaus Nußdorf !!!
In 7770 Überlingen-Nußdorf, Ortsmitte
Info und Tischreservierung 0 75 51 / 58 12 und 32 04

Gewerbliche Kleinanzeigen

Lernprogramme
C16/+4/QL/PC/Amiga
Rechen-, Rechtschreib-, Vokabel-, Grammatiktrainer (deutsch, engl. franz., spanisch) je 15 DM + NN
Gratisinfo von I. Thurm
Postfach 16 71
7060 Schorndorf
Tel.: 0 71 81 / 2 17 09

*** TOPSOFT ***
SOFTWARE-VERSAND
Postfach 4, 8133 Feldafing
= = = = = = = = = = = = =
AMIGA * C64/128
AMIGA-PD * C64/128-PD
SCHNEIDER CPC
* ATARI ST
SEGA MAST. SYST.
* NINTENDO
SEGA MEGA DRIVE
* PC ENGINE
Computerhardware/Zubehör
Gratisliste sofort anfordern!
Bitte Computertyp angeben!!

Computerspiele
für alle Systeme!
SEGA Megadrive + PC Engine neu eingetroffen
MAGIC - Computerspiele
Trierer Str. 110,
8500 Nürnberg
09 11 / 4 88 71

Verkauf:

Mo-Fr	14-18
Sa	10-14
langer Sa	10-17

Versand auf Rechnung, Porto pro Bestellung DM 2,50, sofort kostenlose Preisliste anfordern.

Computer kaputt?
Rufen Sie uns an!!!
CVB-Computer
Peter Bergler
Postfach 11 12
8948 Mindelheim
24-Std.-Tel.:
0 82 61 / 54 44

Spezial-Reparatur-Dienst
für Amiga, Atari, IBM, C-64
- schnellste Abwicklung
Ankauf von gebrauchten Geräten und Zubehör
Computervertrieb
Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23

Versand 24 Std. Versand
MODEM DISCOVERY 2400C
Nur 399,- DM
ACHTUNG! Postbestimmungen beachten
ATARI/IBM/CPC/C-64/128/C-16/AMIGA/ST
Viele Neuheiten auf Lager.
ANRUFEN!
SOFTWAREVERSAND GEBAUER
02 11 / 30 92 33

AUS EIGENER HERSTELLUNG !

AMIGA POKER V. 1.0	15,-
AMIGA POKER V. 2.0	25,-
SPACE PANIC	30,-
THE DATA-BASE	20,-
DEMO-DISKETTEN s.o.	5,-

Bestellung (Vorkasse/NN)
Th. Wittwer - Schmisingstr. 6 - 4802 Halle (Westf.)
Tel.: 0 52 01 / 1 04 26 ab 16 Uhr

PUBLIC-DOMAIN-SOFTWARE
Shareware / Freeware für IBM u. Kompatible. Ca. 4000 dt. u. engl. Disk. **Je 5 1/4 Disk. DM 2,50 o. weniger!**
Katalog kostenlos auf Diskette bei:
DPD - SOFTWARE - HAMBURG
Grüningweg 25
D-2000 Hamburg 74
Tel.: 040/6518664 o.
Fax: 040/6519185

AMIGA!
Bavarian-PD = 120 Disketten voll deutscher Programme
Gratisinfo bei
Friedrich Neuper, 8473 Pfreimd, Postfach 72 anfordern

IBM-PD-Qualität
ab DM 0,90
Große Auswahl neuer Programme. Viele in Deutsch; z. Teil schon mit gedruckter Anleitung
- Gratis-Info -
PSM
Postfach 820505
8000 München 82

Für AMIGA und C 64 !!
D F B - Pokal:
Spiel für 1 oder 2 Spieler in BASIC.
Wer wird Deutscher Pokalsieger ?
- Sonderzuwendungen - 1. Liga / 2. Liga / Amateure
- Wettmöglichkeit bei jedem Spiel
- mit deutscher Erklärung
- zusätzlich zur AMIGA-Version: mit abspeicherbaren High-Score-Listen für Spieler u. Vereine
- AMIGA-Version: aktuelle Spielernamen der jeweiligen Vereine aus der 1. und 2. Liga

C 64: 8,-- DM + Versand
AMIGA: 12,95 DM + Versand
Porto/Verp.: Vork. 4,- DM - NN 7,- DM
Peter Keim, Vogelsanger Str. 34, 5000 Köln 30, Tel. 02 21 / 52 07 65

WINZER FÜR DEN ATARI ST (SW) UND C-64
Als Sie anfingen, Wein zu keltern, lachte Ihre Konkurrenz noch, doch Sie lehrten Ihnen das Fürchten!
Gratisinfo: H. Dickmann
Kemnader Str. 72
4630 Bochum-1

GERMAN SOCCER MANAGER 89/90 (AMIGA)
Deutsches Managerspiel mit 1. & 2. Bundesliga, DFB Pokal, intern. Wettbewerben, Transfermarkt, Tabellen, Bilanzen,... Maussteuerung, Spielstände speicherbar, für 1-3 Spieler.
Für DM 49,-
(per Nachnahme + 5,- DM)
STEFAN SCHWARZ
SOLITUDESTR. 84 H
7000 STUTTGART 31
TEL.: 07 11 / 86 33 55

G-I-R SOFTWARE-VERTRIEB
PD-Software für:
IBM +komp.:
über 3.500 Disketten,
über 600 deutsche;
Atari ST: ca. 300 Disketten;
Alle Disks auf Viren überprüft, alle IBM u. Atari ST Prg. lieferbar auf 3.5" oder 5.25" Disketten.
Katalogdiskette kostenlos!!!
Peter Grantz, Hauptstr. 49,
D-2401 Ratekau/Lübeck,
Tel.: 0 45 04 / 41 15

T & M - Soft
Postf. 11 05
2905 Edewecht
Original-Soft für ATARI ST zu Minipreisen, sowie ca. 600 PD-Disks (Artware u.v.m.)
Info gegen DM 1,40 in Briefmarken

Neuer C-64 PD-Katalog
Mit über 4000 Programmen auf ca. 130 Disketten, nach Anwendungsgebieten sortiert. Jede beidseitige Diskette nur 3,50 DM. Katalog gegen 3,00 DM. (Gratisdiskette bei Bestellung) bei
(PD) SOFTWARE VERTRIEB
J. PLUTA, POSTFACH 103 123
4600 DORTMUND 1

*** POSTSPIELE ***
von DBZ
FUSSBALL WM
Übernehmen Sie ein Nationalteam und führen Sie es zum Erfolg, der große Goldpokal erwartet Sie.
KRIEGSHAMMER
Fantasyspiel um Diplomatie und Handel, es erwarten Sie ein gutes Kartensystem, 42 Truppentypen, 26 Schiffstypen, lenken Sie ein Reich zu Wohlstand und zur Macht.
Weitere Spiele: Fußballcoach, Tennisprofi, Reeperbahn
INFO 04 41 / 3 44 42,
DBZ
Schwarzerweg 1a
2876 Berne



	Ami	Ams cass	Ams disk	C64 cass	C64 disk	IBM 5.25	IBM 3.5	Spec cass	Spec disk	ST
Empire	●					●				●
Fast Break				●	●	●				
Fusion	●									●
Pegasus		●	●	●	●	●	●	●	●	
Rack 'em				●	●	●				
Serve & Volley				●	●	●				
Starfleet	●				●	●	●			●
T.K.O.				●	●					

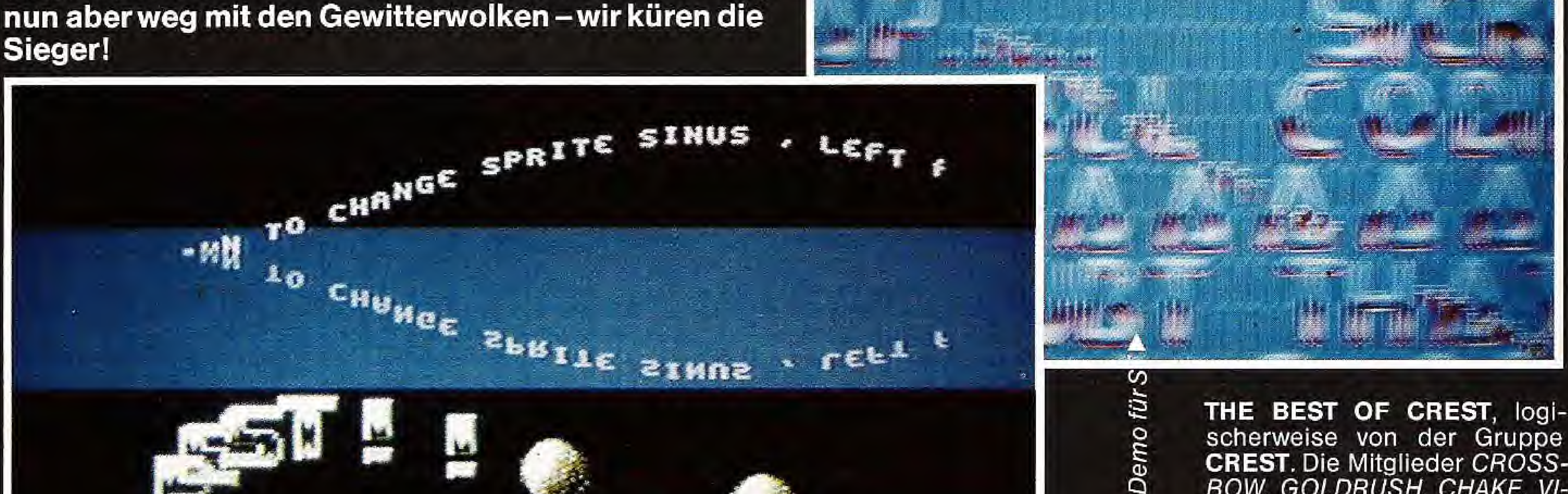
16-Bit disk DM39.95* 8-Bit disk DM24.95* 8-Bit cass DM9.95*

* unverbindliche Preisempfehlung

Die Würfel sind gefallen ...

Ihr wolltet es ja nicht anders! Hier kommt die Auswertung unserer Demo-Ecke, die wir gegen Ende des letzten Jahres initiierten. Aus den Einsendungen, die uns von der Menge her nicht gerade vom Hocker hauten, mußten wir leider auch noch ein paar Programme disqualifizieren, da sich einige anscheinend nicht an die Regeln halten wollten. Wir sagten: Wir wollen nichts Geklautes sehen!! Oder etwa nicht? Aber was soll's, denn schließlich gab es auch hocherfreuliche Einsendungen wie z.B. die Gewinner auf dem C-64. Auch auf dem Amiga empfing uns größtenteils eher durchschnittliche Ware, und der ST kam leider bis auf den unanfechtbaren Champion sehr schlecht weg. Dies sind denn auch die einzigen Systeme, die letztenendes berücksichtigt worden sind, da ansonsten die Hose tot und der Ofen aus war – schade, aber nicht zu ändern. Wo sind all' diejenigen geblieben, die sich sonst so vehement für ihre Computersysteme einsetzen? Doch kein Silberstreif am Horizont... So, nun aber weg mit den Gewitterwolken – wir küren die Sieger!





Fullscreen-Demo für S

THE BEST OF CREST, logischerweise von der Gruppe **CREST**. Die Mitglieder *CROSSBOW, GOLDRUSH, CHAKE, VISION, XAYNE* und *ZOOLOOK* dürfen sich freuen: Irgendwann trudelt bei ihnen ein ASM-Software-Schund-Paket (alles, was wir nicht mehr haben wollen) ein.



Für den guten alten C-64 hatten wir so um die 30 Einsendungen. Kein Wunder, daß die Auswahl hier nicht sehr leicht fiel, da schließlich der 64'er eines der Systeme ist, die sich am längsten auf dem Markt befinden, und man hier also einiges an Expertise erwarten kann (so war es denn auch).
Trotzdem stand irgendwann fest, daß nur *ein* Demo der Sieger sein konnte, und zwar eines, das sich über zwei Diskettenseiten erstreckte, gut und gerne 20 – 30 einzelne Programmteile enthielt und sich glücklicherweise Speedloader-gestützt fortbewegte:



Die Amiga-Software war nicht ganz so massig vertreten (knapp 20 Demodisketten), aber auch hier waren die Qualitätsunterschiede beträchtlich. Zuguterletzt kristallisierte sich aber heraus, daß es eigentlich nur einen Sieger geben konnte:



Disk 1 war leider von uns gegangen. Sorry!

Das **RSI-Vectorball-Demo** aus dem teilweise disqualifizierten *Megademo*. Jede Menge hübsche Bälle werden zu teilweise animierten, umherkreisenden Grafiken zusammengesetzt. Dazu noch eine hübsche Musik und ein gelungener Spiegeleffekt. Hier ein besonderes Hallo: Meldet Euch nochmal schriftlich bei uns (mit richtiger Adresse – keine PLK! Wir wollen, daß die richtigen Leute den Preis (ein Schund-Paket für Amiga) kriegen, und wir möglische „Schlauberger“ so ausschließen, bzw. hinterher verknacken können).

Kommen wir nun zum dritten Rechner, dem ST. Klarer Sieger nach einigem Grübeln ist das **Fullscreen-Demo** von **THE CAREBEARS**, welches im Rahmen des *Cuddly Demo* das Licht der Welt erblickte. Leider mußten wir auch hier wieder ein wenig disqualifizieren. Der Preisträger bietet geöffnete Borders (oben mit Rasterlogo, unten und an den Seiten mit Grafik & Scrolling) und Digisound. Ich weiß, daß Ihr Euer Schundpaket schon habt. Ich hoffe, Ihr habt Euch gefreut (har har!). So, nun wollen wir aber ein paar Bilder sprechen lassen. Schaut's Euch an! **uli**



Das war Käse, Magic Bytes!

Programm: Tom & Jerry 2, **System:** Amiga, C-64 (beide getestet), Atari ST, **Preis:** Amiga/ Atari ST ca. 70 Mark, C-64 ca. 45 Mark, **Hersteller:** Magic Bytes, Gütersloh, **Muster von:** Hersteller.

Na bitte, das ist es doch, worauf die Welt gewartet hat: Tom und Jerry, die beiden bei klein und groß beliebten Comic-Stars, gehen wieder auf die wilde Hatz. MAGIC BYTES schickte sie erneut ins Rennen um ein Scheibchen des so verlockenden Software-Kuchens. Der Titel des neuen Programms – schlicht, einfach und unpassend: TOM & JERRY 2. Ich habe mir das Spiel für Euch auf dem Amiga und dem C-64 angeschaut und alsbald ein paar Ungereimtheiten entdeckt, die mich das Programm wild entschlossen zum heutigen FLOP DES MONATS küren ließen.

TOM & JERRY 2 - die „2", die sich fast verschämt hinter dem Programmtitel versteckt, läßt ja immerhin einiges erwarten: neue Abenteuer, andere Aufgaben, geänderte Grafiken, vielleicht einen neuen Sound und dergleichen mehr. Das ist es natürlich, was auch ich aufzuspüren versuchte, denn die Frage bei einem Nachfolgeprogramm ist ja: „Was hat sich denn nun eigentlich geändert?". Um dies in Erfahrung zu bringen, lud ich also das Game ein und bekam zunächst den schon vom ersten Teil her bekannten Vorspann zu Gesicht: Jerry in der Rolle des Metro-Goldwyn-Mayer-Löwen, der den Betrachter majestätisch anbrüllt. Na gut, war ja ganz witzig, spielt ja auch keine große Rolle, ist ja halt nur der Vorspann.

Als nächstes drang Musik an mein Ohr, dideldamm, dideldei, Part one läßt grüßen. Also auch in dieser Hinsicht hat sich nichts geändert, na ja, Schwamm drüber. Die Mucke allein macht's ja auch nicht, das Gameplay schließlich ist es, worauf's ankommt. Um eben diesem auf die Schliche zu kommen, wird flugs ein Blick in die Anleitung geworfen. Zwei Dinge stellt man hier mit einiger Verblüffung fest: Zum einen ist die Anleitung in schönstem Englisch verfaßt. Da fragt man sich ja schon, warum ein deutsches Softwarehaus es nicht für nötig hält, für die Käufer im eigenen Lande zumindest auch eine deutsche Anleitung bereitzuhalten. Alle Achtung, so etwas nenne ich Dienst am Kunden! Die Anleitung verrät aber auch, daß es für den Spieler im wesentlichen darauf ankommt, Käsestückchen einzusammeln. Na, klingelt's? Richtig, das kennen wir doch auch schon von des Dramas erstem Akt.

Nun aber nähern wir uns endlich dem Spielgeschehen, der Ladevorgang ist beendet. Jedoch, was man nun auf der Mattscheibe entdeckt, schlägt dem Faß den Boden aus. Hätte ich nicht die Packung vor mir neben dem Rechner liegen mit der schon angesprochenen „2" in der rechten, oberen Ecke des Kartons – ich wäre überzeugt, den ersten Teil vor mir auf dem Monitor zu sehen. Der aber, Teil eins nämlich, fristet inzwischen bereits leicht angestaubt in unserem Archiv sein Dasein. Also hole ich ihn mir herbei, um die alten Tom & Jerry mit ihren Nachfolgern zu vergleichen. Was ich da sehe, ist echt der Hammer! Es hat sich nichts, aber auch gar nichts geändert. Das Geschehen spielt sich in denselben Räumen ab, die wir schon früher betrachten konnten. Sie sind eingerichtet mit denselben Möbeln, an den Wänden hängen dieselben Bilder; Fernseher und Röhrenradio, Regale und Tapeten – all das kennen wir bereits. Zugegeben, da ist mal ein hauchfeiner Farbunterschied hier und da, aber: Reicht das wirklich aus, um TOM & JERRY 2 als ein neues Programm zu bezeichnen? Ich glaube, kaum!

Die Handlung, beinahe überflüssig zu sagen, hat sich auch nicht die Spur verändert. Wiederum steuert man Jerry, trägt Käsestückchen zusammen und versucht, Tom zu entgehen. Daß dies in den seltensten Fällen gelingt, ist der miserablen Steuerung zu „verdanken", die sich im Vergleich zum Erstlingswerk auch um keinen Deut gebessert hat. Immerhin konsequent, die Jungs von MAGIC BYTES! Konsequent scheinen sie aber auch zu sein, wenn es darum geht, 'ne schnelle Mark zu machen. Denn, unter Brüdern: So eine Unverschämtheit ist mir bislang überhaupt noch nicht untergekommen. Mal abgesehen davon, daß die Grafiken und der Sound an sich ja gar nicht so schlecht sind – für die Idee, eine solche Mogelpackung unters Volk zu bringen, gehen andere Leute in den Bau. Dieses Schicksal wird MAGIC BYTES wohl (hoffentlich) nicht ereilen, doch fürs Image sind solche Praktiken ganz sicher nicht gut. Laßt Euch das mal durch den Kopf gehen, falls Ihr vorhaben solltet, irgendwann noch Tom & Jerry 3 hinterherzuschießen.

BERND ZIMMERMANN





Laßt Euch nicht täuschen – dies ist tatsächlich T & J 2!

	Amiga/C-64
Grafik	8
Sound	8

Die Bewertung von „Motivation", „Spielablauf" und „Preis/ Leistung" kann aus o.a. Gründen nur mit „0" erfolgen.

एकता

एक बूढ़े किसान के चार लड़के थे। वे हमेशा
आपस में झगड़ा करते थे। बूढ़े ने कई बार उपदेश
दिया कि एक दूसरे के साथ स्नेहपूर्वक रहें। लेकिन
उस के सारे उपदेश बेकार हुए।

एक दिन किसान बीमार पड़ा। चारों लड़के
उस के खाट के पास खड़े रहे। तब पिता ने उन
के हाथ में लकड़ियों का एक गट्ठा देकर आज्ञा दी
उसे तोड़ो।

ह लड़के ने उसे तोड़ने का प्रयत्न किया।
सके। उस के बाद पिताने हर एक
देकर कहा कि अब इसे तोड़ो।
तोड़ सके।

रे मेरे पुत्रो। देखो,
ल कर रहोगे,
गर तुम

NEWS

Streiflichter

Das Fest für Freaks!

Aufgepaßt, liebe Leute! Am 6. Januar steigt die **RADWAR PARTY V4**! Unter dem erfrischenden Motto „Apocalypse Now" gibt's voraussichtlich Music von **TECHNOTRONIC**, Meetings mit v. Gravenreuth, Programmierern, Redakteuren (wir sind dabei!), RTL+ und vielleicht noch eine Hypnose-Show. Stattfinden wird das Ganze in einer Disco in Hückelhofen. Weitere Infos und Eintrittskarten gibt's bei: Digital Marketing, Krefelder Straße 16, 5142 Hükkelhoven, 02435/2086 + 1295 + 428. P.S.: Macht hin!

Wir haben eine kleine Bitte an Euch: Der schwer krebskranke siebenjährige Craig Shergold hat nicht mehr lange zu leben und wünscht sich nur noch eines: als der Mensch mit den meisten erhaltenen Genesungskarten in das Guinnesbook of Records zu kommen. Diese Aktion läuft per Fax schon durch viele Betriebe und erreicht nun auch uns mit der Bitte um Veröffentlichung. Schickt Eure Karten bitte an Craig Shergold, 56 Selby Road, Charchalton, Surray, SX 8 ILO, England.

Nach RAINBOW ARTS gibt's nun von **CODE MASTERS** ebenfalls eine Spielesammlung auf CD! Doch statt „nur" sechs Games packt CODE MASTERS die stattliche Anzahl von dreißig Spielen auf die Silberscheibe, die Ihr in nicht mehr als 20 Sekunden in einen C-64, Amstrad oder Spectrum laden könnt. Das Ganze funktioniert mit jedem handelsüblichen CD-Player mit Kopfhörerbuchse, Ladefehler soll es dank neuer Technik nicht geben, der Preis liegt bei nur 60 DM!

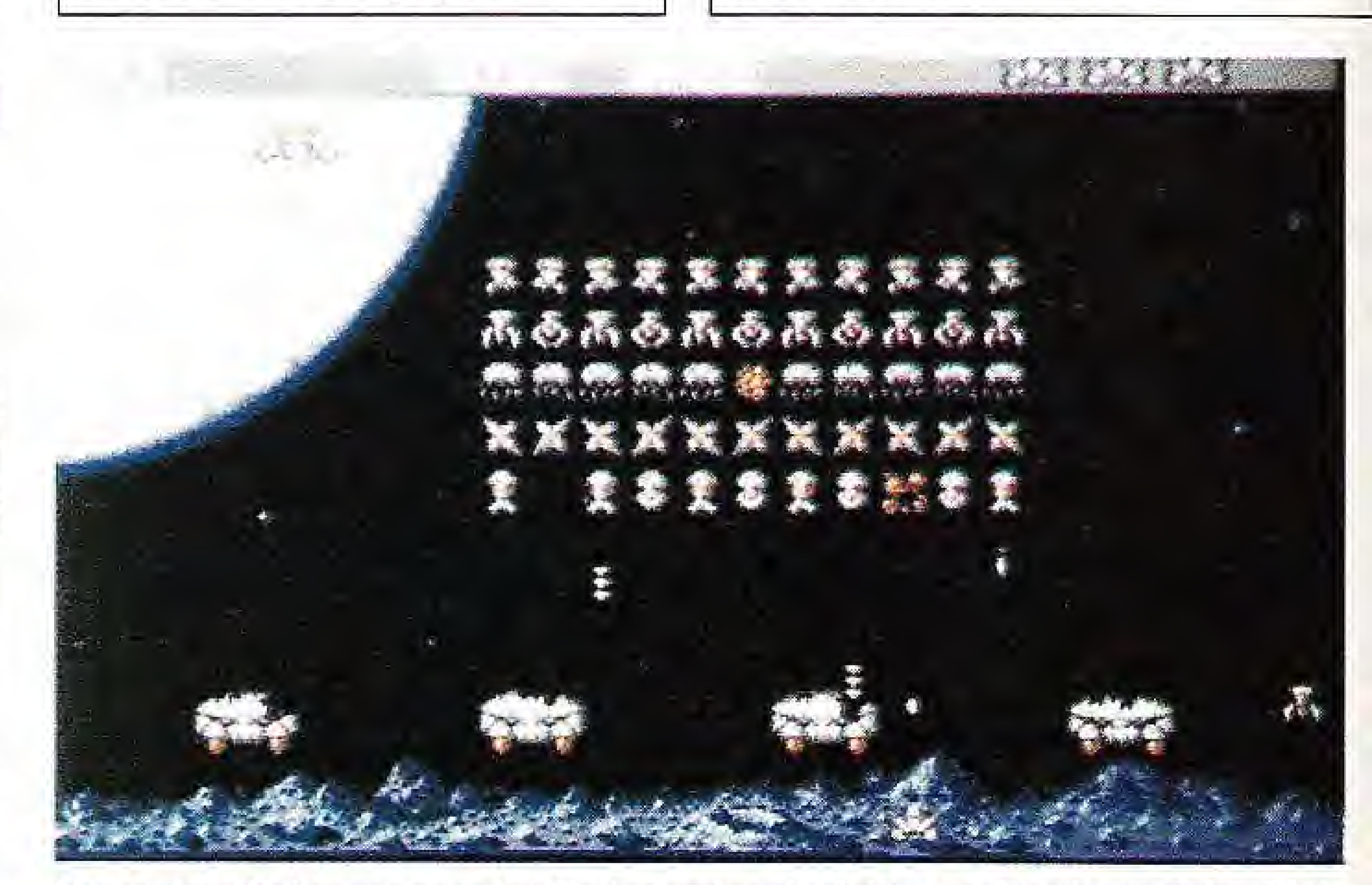


Ja, die Weihnachtszeit ist schon eine schöne Sache: Menschen finden zueinander, alles ist so herrlich friedlich und entspannt – oder doch nicht? Glaubt man den dreisten Werbesprüchen von **OCEAN**, so war das megaharte Metzelspiel **OPERATION THUNDERBOLT** (der Nachfolger des letztjährig indizierten Ballerspiel mit einer ähnlichen Operation) die Nr. 1 des diesjährigen Weihnachtsfestes. Ich kann es mir so richtig vorstellen: Da liegt das Päckchen für den Familiensproß unter dem Tannenbaum, dann wird ausgepackt, und nach dem Singen von „Stille Nacht, heilige Nacht" metzelt der Vater mit dem Sohne erstmal eine Horde Guerillas über den Haufen. Echt idyllisch...



Alt oder neu? Mega pede

Neues auch aus dem Hause **MICROPROSE**. Mit groß angelegter Werbekampagne, die noch bis zum 31. März andauern wird, will der englische Simulations-Spezialist 18 Titel seiner fünf Label MicroProse, MicroStatus, MicroStyle, Rainbird und Firebird ordentlich promoten. Für den im Verkauf erfolgreichsten Händler gibt's am Ende des Monats erstklassigen Champagner. Na denn, Prost!



Wer seine Wohnung gern im Biedermeier einrichtet und auch sonst dem Zeitgeist nicht huldigen mag, kann den alternativ-historischen Lifestyle nun sogar beim Computer pflegen. Von **IMPRESSIONS** gibt es nämlich nun einen Aufguß uuuralter Spiele aus der Gründerzeit der Videogames, die nun als 16-Bit-Fassungen vorliegen. Klangvolle Namen wie **INVADERS, ROCKSTORM** (entspricht exakt *Asteroids*), **MEGAPEDE** (entspricht exakt *Centipede*) und **DRAXIANS** (entspricht *Galaxians*) sorgen sogar zehn Jahre nach ihrer Erstveröffentlichung noch für 'ne Menge Spaß. Vereinigt sind diese Spiele auf dem Sampler **RENAISSANCE**, wobei jedes Spiel neben der Originalfassung noch als Remix '90 vorliegt! Die modernisierten Versionen umfassen bessere Grafiken, besseren Sound, zusätzliche Gegner und eine Unmenge an Extrafeatures (Schutzschilde, Extrawaffen etc.). Eine nette Idee, die möglicherweise für Furore sorgen wird! Erhältlich ist RENAISSANCE für den Amiga und Atari ST zum Preis von ca. 60 DM.



Bald erhältlich: NEBULUS II

Heiße News von **HEWSON** für die Neunziger Jahre: **PARADROID** kommt für ST und Amiga in einer extended Fassung, ebenso **NEBULUS II**! Und auch die 8-Bitter werden bedient: Für sie gibt's **DELIVERANCE – STORMLORD II**! Nun heißt es nur noch warten, denn die drei Games werden zwischen März und Mai dieses Jahres auf den Markt kommen.

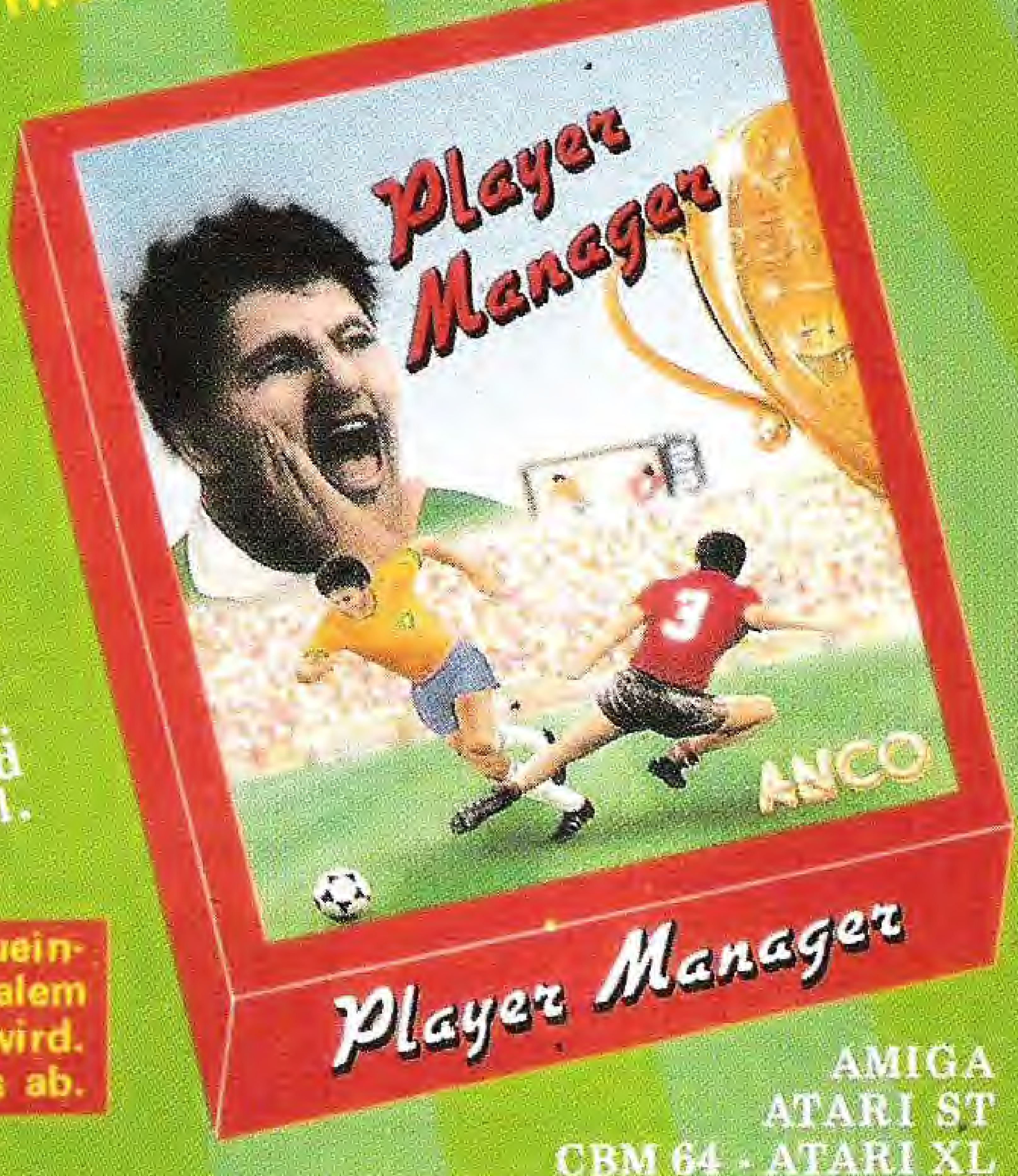
Last but not Least wurde nun auch das Gruselabenteuer **WEIRD DREAMS** vom **RAINBIRD**-Label für C-64 und PC konvertiert, die Preise liegen zwischen 50 und 90 DM. Ebenfalls angekündigt, aber bei uns noch nicht eingetroffen, ist die PC-Version der Einschlafhilfe **XENOPHOBE** sowie **STARLOR-30**, beide Titel von MICROPROSE. Preise wie üblich, also wandern etwa 35 bis 90 Deutschmarks (West) über den Tresen. Wir sind gespannt (oder auch nicht)...

Player Manager

BY DINO DINI

Vereinigt die Qualität des "KICK OFF" mit dem Können des Managers

* Spielen Sie die BESTE Fussball-Simulation. Erstaunliches Tempo. Perfekte Pässe.
* Einzigartige Möglichkeit eigene Taktiken zu entwickeln.
* Trainieren Sie Ihre Gruppe und sehen Sie die neuen Taktiken in Aktion.
* Über 1000 Spieler in der Liga. Jeder Spieler mit einer individuellen Kombination von Fähigkeiten.
* Ein lebhafter Transfermarkt. Handeln Sie das beste Geschäft aus.
* Möglichkeit die Kamera auf jeden Spieler zu richten. Sehen Sie sich einen Spieler der Transferliste genau an.
* Lade- und Speichermöglichkeit. Liga- und Pokalspiel.



AMIGA
ATARI ST
CBM 64 - ATARI XL
SPECTRUM - SCHNEIDER

Zurück zu den siegreichen Zeiten. Das ist die Aufgabe die dem neueingestellten PLAYER MANAGER, einem Spieler von internationalem Format, bei der Übernahme eines drittklassigen Vereins gestellt wird. Sein Erfolg hängt von vier verschiedenen Aspekten des Spiels ab.

SPIELERISCHES KÖNNEN DES MANAGERS

Bei diesem Teil des Spiels handelt es sich um eine verfeinerte KICK OFF Version, wobei das Tempo und die vielgepriesenen Eigenschaften dieses Spiels beibehalten werden. Mit einer Kombination der ersten Option und massgeschneiderter Taktik kann im gegnerischen Tor schwerer Schaden angerichtet werden.

MANAGERHAFTES KÖNNEN

Das Mass seines Könnens liegt in der Planung siegreicher Taktiken, dem Kauf von Spielern mit entsprechendem Können auf dem Transfermarkt und in der Wahl eines ausgewogenen Teams. Die schwerste Entscheidung die er zu treffen hat, ist der Zeitpunkt seines Rücktritts.

TAKTIKEN

Es gibt vier Taktiken die in den meisten Situationen anwendbar sind, aber Sie können auch Ihre eigene Taktik entwickeln, bevor Sie sie auf dem Spielfeld ausprobieren.

DIE SPIELER

Es gibt mehr als tausend Spieler in den vier Ligagruppen. Jeder Spieler hat eine einzigartige Kombination folgender Eigenschaften: Schussgenauigkeit, Passgenauigkeit, Tempo, Ausdauer, Eifer Aggressivität, Grösse und Angriffsvermögen.
Diese Eigenschaften werden durch das Alter der Spieler, geistige und körperliche Beweglichkeit, Erfahrung, Gewicht, Temperament und Moral beeinflusst. Es gibt verschiedene andere Faktoren, wie z.B. Verletzungen, Strafpunkte und ungünstige Spielposition, die die Leistung eines Spielers mitbestimmen.

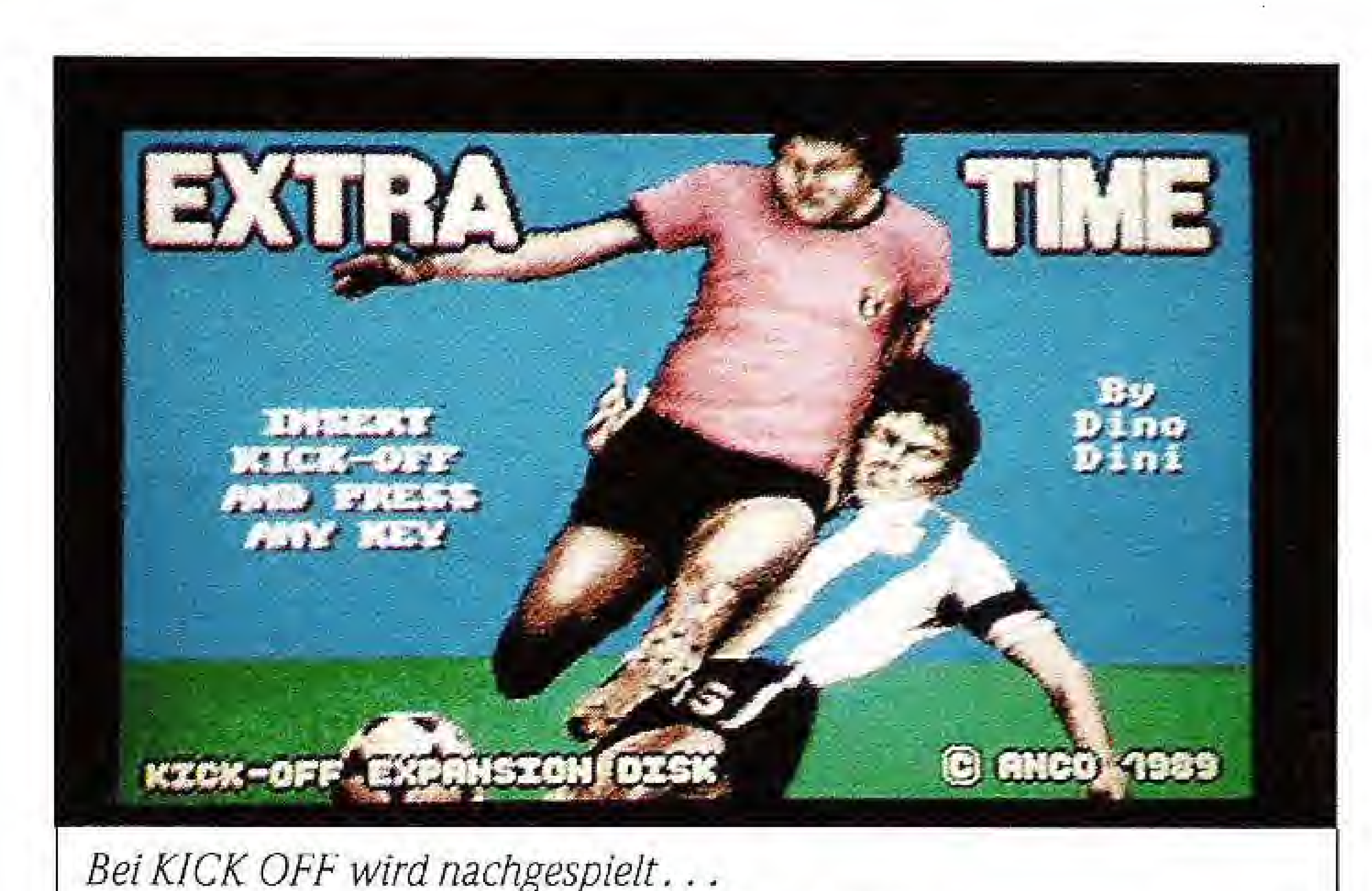
Der PLAYER MANAGER stellt die alltägliche Realität des Lebens eines Managers, sein Talent als Manager und Spieler ins Rampenlicht. SIE STEHEN IM RAMPENLICHT.







Anco Software Ltd., Unit 10, Burnham Trading Estate, Lawson Road, Dartford, Kent, England.
Vertrieb · Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, 0 21 01/6070.
Mitvertrieb · Micro Händler GmbH, Österreich, Karasoft.



Bei KICK OFF wird nachgespielt...

Die kalte Winterzeit bringt es leider so mit sich, daß man neben dem geliebten Sonnenbaden auch aufs Fußballspielen verzichten muß. Wer sich am harten, gefrorenen Boden nicht die Knochen kaputttreten möchte, sollte noch einmal das geliebte **KICK OFF** auf dem Softwarelager holen. Für das rasante Fußballspielchen gibt's jetzt nämlich **EXTRA TIME**, eine Zusatzdiskette mit folgenden Extras: neue Spielerfarben, weitere Spieltaktiken, verschiedene Bodenbeschaffenheiten, 3-Level-Liga, neuer Schiedsrichter und vieles mehr. Die sehr sinnvolle Erweiterung verlangt lediglich die Originaldiskette und ist zur Zeit nur für Amiga und Atari ST erhältlich. Als Preis sollte man schlappe 35 bis 40 DM veranschlagen. Hersteller ANCO erinnert bei dieser Gelegenheit natürlich gleich daran, daß KICK OFF jetzt auch für Spectrum, Amstrad sowie für den Atari 800 (!) erscheint. Wer je nach System 35 bis 50 DM locker machen kann, sollte die Fußballschuhe wegpacken und stattdessen zum Softwareshop rennen.

Am 25.11. fand die Premiere statt: Zum ersten Mal wurde über das Fernsehen in der Sendung **HIGHSCORE** mit dem **VIDEODAT**-System ein Demo des Programmes **BODO ILLGNER'S SUPER SOCCER** übertragen. Bei VIDEODAT werden die Bits per Austastlücke des Fernsehers als Bilddaten übertragen und zuhause vom VIDEODAT-Decoder wieder in Bits und Bytes verwandelt. Die Übertragungsrate: 2,9 MByte pro Stunde! Wer an dieser Technik und weiteren Infos interessiert ist, wende sich an folgende Adressen:
Wiegand – Video Daten Systeme, Herr Michael Wiegand, Palmersdorfer Hof, 5040 Hof, Tel.: 02232/45028;
WDR III, Jugendfernsehen, Sendung „Highscore", Herr Peter Helling, Postfach 10 90 50, 5000 Köln 1, Tel.: 0221/2204483;
Ariolasoft GmbH, Frau Martina Strack, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: 05244/408-45.

PUFFY'S SAGA von **UBI SOFT** für Amiga – stop – Labyrinthspiel – stop – Preis: ca. 70 DM – stop –

Ein Nachtrag noch zu den **TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES** von **KONAMI**, die wir in dieser Ausgabe auf den Spielhallenseiten vorstellen: Das Game basiert auf der gleichnamigen, in den USA ungehauer populären Zeichentrickserie und entwickelte sich innerhalb kürzester Zeit zum Straßenfeger und Verkaufsrenner. Insgesamt 9000 Komplettgeräte konnte KONAMI USA, die TMNT auch in den Staaten programmierte, innerhalb kürzester Zeit verkaufen. Und auch für Deutschland rechnet man mit einem großen Erfolg!

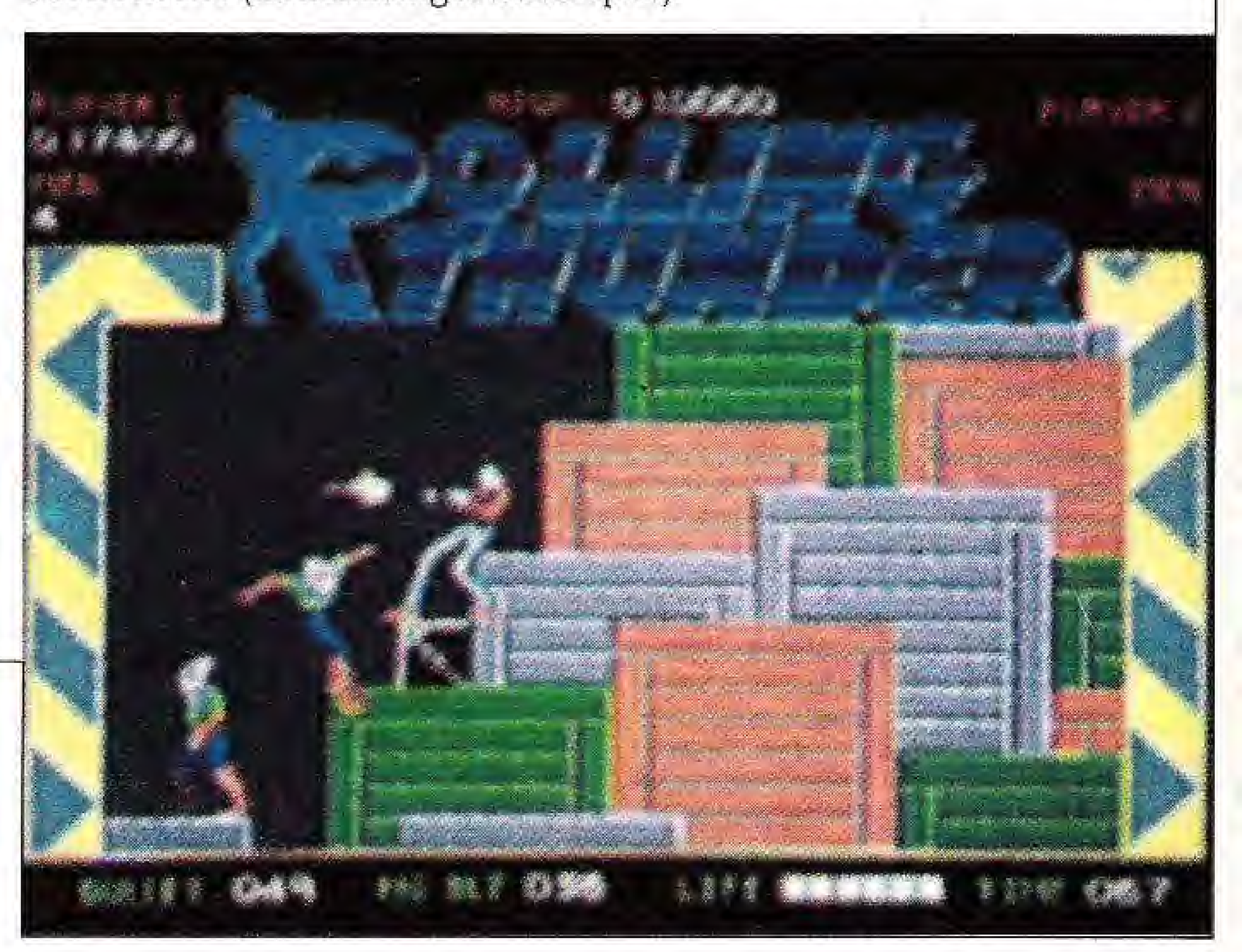
Nicht mehr ganz taufrisch, aber immer noch hitverdächtig flattert nun das Automatenspiel **P47** von **FIREBIRD** in die Floppies der Homecomputerbesitzer. Im Spiel geht's darum, in mehreren horizontal scrollenden Levels mit einem Flugzeug umherzufliegen, um Boden-, Luft- und riesige Endgegner abzuschießen. Das Spiel ist rasant und schwierig, jedoch verfügen nur die 16-Bit-Fassungen über einen Zwei-Spieler-Modus. Die Preise für Amiga, Atari ST, IBM, C-64, Amstrad und Spectrum variieren zwischen 30 und 70 DM.

CARRIER COMMAND kommt für den C-64!!! Wann, das konnte uns **MICROPROSE** noch nicht verraten, aber man verspricht unglaubliche grafische und technische Meisterleistungen. Unglaublich auch der Preis: Ca. 60 DM müßt Ihr für dieses Edelspiel hinblättern. Mal abwarten...

Auf unsere Wettbewerbe in ASM 11/89 erhielten wir auch diesmal wieder zahlreiche Zuschriften. Beim CWM/EC Electronics-Wettbewerb drehte sich alles rund um die Edelspielkonsolen von NEC und Sega. Den 1. Preis, ein Sega Mega Drive, holte sich Jürgen Schwarze aus 6100 Darmstadt. Mit seiner neuen PC Engine und zwei Modulen wird demnächst Klaus Ritter aus 8500 Nürnberg glücklich. Gewinn Nr. 3, ein Nintendo Game Boy, geht an Thomas Schuhmacher in 4000 Düsseldorf. Die Gewinner der Joypads werden demnächst benachrichtigt. Nicht länger bei Papi mitfahren muß Markus Krüger aus 4500 Osnabrück, denn er gewann den Führerschein beim Bomico-Gewinnspiel. Serdphin Berktold aus 8900 Augsburg holte sich den 2. Preis, einen CD-Player. Ein weiterer CD-Player ging im Rahmen unserer „Schnippelchen"-Aktion an Thomas Pithan in 5900 Siegen. Herzlichen Glückwunsch!

Die neuen Budget-Titel

Low-Budgt-Spiele hätten ja des öfteren das Prädikat „Ramschware" verdient, doch wenn sich die Labels **KLASSIX** und **KIXX** daranmachen, Budgettitel auf den Markt zu werfen, handelt es sich dabei fast immer um frühere Supergames, die nun noch einmal für den schmalen Geldbeutel aufgelegt werden. In der 8-Bit-Reihe KIXX erscheinen für C-64, Amstrad und Spectrum folgende Titel neu zum Preis von zehn Märkern: **SIDEARMS** (mäßiges Ballerspiel), **TROLL** (irgendwie labyrinthmäßig oder so...), **WINTER GAMES** (eine tolle Winterolympiade!), **STIFFLIPP & CO** (Actionadventure mit Witz), **SAMURAI TRILOGY** (asiatischer Kampfsport plus Strategie), **1943** (durchschnittliches Ballerspiel mit Flugzeug), **WAY OF THE TIGER II** (ebenfalls Karate), **NIGHT RAIDER** (mäßige Flugzeug-Ballerei) und **AUF WIEDERSEHEN MONTY** (tolles Jump-and-run).
In der 16-Bit-Reihe KLASSIX gibt's für Atari ST und Amiga zum Preis von 30 DM die Spiele **GAUNTLET II** (ein einzigartiges Labyrinthspiel), **BARBARIAN** (ein super Actionspiel von PSYGNOSIS) sowie **ROLLING THUNDER** (mittelmäßiges Ballerspiel).



In einem Rechtsstreit wurde es nun endlich geklärt: Aufgrund fehlender Lizenz-Vertriebrechte darf *SUPER MARIO BROS. III* in Deutschland nicht für das **NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM** verkauft werden. Der Adapter für japanische NES-Module darf jedoch weiterhin vertrieben werden, sofern auf dem Gerät und in der Werbung darauf hingewiesen wird, daß bei der Benutzung Qualitätsminderungen die Folge sein können.

Die Wüste lebt!

IT CAME FROM THE DESERT™

SEE DECENT AMERICANS TERRORIZED!

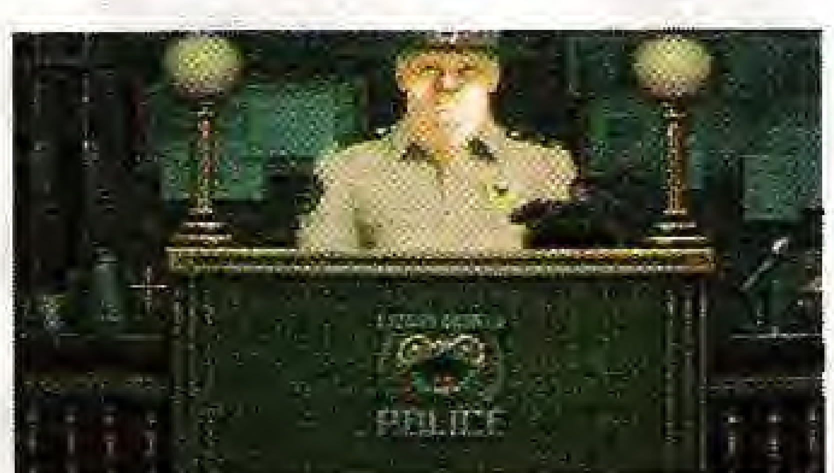
HEAR TEENAGE GIRLS SQUEAL!

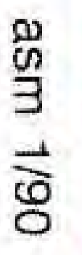
PRESENTED IN THRILL-O-VISION!

MAKE THEM ANTS CRY UNCLE!

Wer Lizard Breath kennt, käme nie auf den Gedanken, daß irgendwann einmal etwas Schreckliches die beschauliche Ruhe des kleinen Örtchens am Rande der Wüste stören könnte. Dann kommt der Tag, an dem ein Meteorit in der Wüste niedergeht und mutierte Insekten die kleine Stadt bedrohen. IT CAME FROM THE DESERT – ein Horrorfilm im Stil der 50er Jahre, von CINEMAWARE für Ihren AMIGA in Szene gesetzt.

Versionen für Atari ST und PC folgen.











CINEMAWARE
Mirrorsoft

Die Geister sind

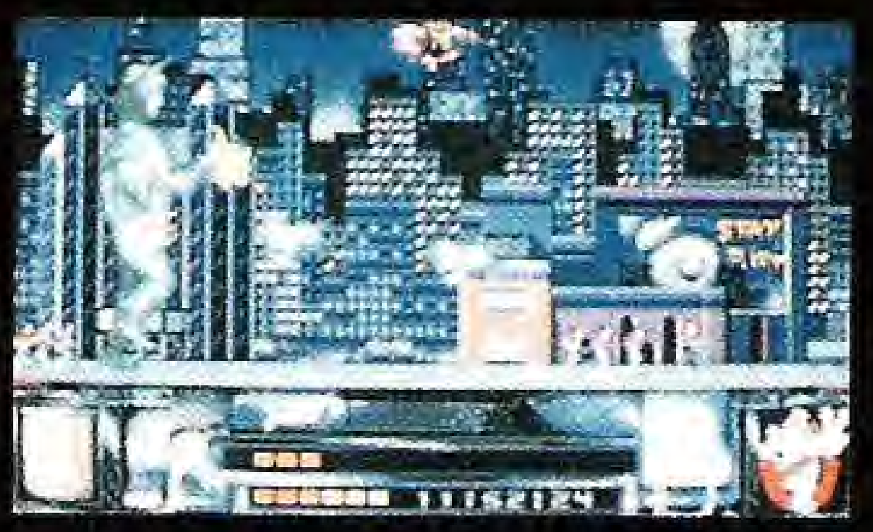
1984 schlugen der Film und das Spiel sämtliche Rekorde. Ghostbusters wurde mit über 2 Millionen Einheiten zum meistgekauften Spiel des Jahres. Die Chancen für Teil 2 stehen gut, diesen Erfolg zu wiederholen. Rechtzeitig vor dem Filmstart im Januar ist GHOSTBUSTERS II erhältlich. Für alle die, die die Fortsetzung erleben oder neu entdecken wollen.
Neuer Film – Neues Spiel, natürlich wieder von Activision.
Für C64 Cass./Disk, CPC Cass./Disk, Atari ST, Amiga und PC.











Activision Deutschland, ein Tochterunternehmen der Mediagenic GmbH. Marketing-Büro: Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel. 0 52 44/408-40. Exklusiver Vertrieb: AriolaSoft GmbH. Vertrieb Österreich: Karasoft. Vertrieb Schweiz: Thali AG.

GHOSTBUSTERS II™

AMIGA '89 – die Messe, die man sich (fast) hätte sparen können ...

10. Oktober 1989, 10 Uhr, Verwaltungsgebäude 1 der Kölner Messe – Haupteingang Rheinhallen – Raum 240: Eine mehr oder weniger illustre Runde (Fachjournalisten, Messeveranstalter, PR-Menschen etc.) checkt ein. Der Konferenzraum sieht aus wie Konferenzräume so aussehen, wenn Gäste erwartet werden. Nett dekorierte Schnittchen (abgezählt?), geschmacklose Plastik-Warmhalte-Kaffeekannen, die obligatorische Batterie an Wegwerf-Saftflaschen, – man nimmt's halt wichtig. Die erste (und fast einzige) Überraschung des Tages: Manfred, Torsten und Gabi haben es geschafft, sich tatsächlich pünktlich zur Pressekonferenz „Amiga '89" in Köln zu treffen. Und das, obwohl sie aus verschiedenen Himmelsrichtungen angereist sind!


Messebesucher im Spielerausch... 35000 sollen dagewesen sein

Nach entsprechend großem Hallo („Mensch, Du siehst ja wieder mal fertig aus...") der erste Fauxpas: Die ASM-Redaktion hat im Eifer des Gefechts dort Platz genommen, wo eigentlich die Gastgeber sitzen sollen. Nachdem sich die allgemeine Irritation gelegt hat („Hey, nimmste meinen Kaffee mit?" – „Ist das Dein Koffer?" – „Tschuldigung, kann ich mal durch?"), kann's endlich losgehen. Vorhang auf für eine Veranstaltung, wie sie in mancher Hinsicht panniger kaum hätte sein können!
Natürlich kann man von Veranstaltern, Schirmherren und anderen Verantwortlichen nicht erwarten, daß sie der eigenen Sache wirklich kritisch gegenüberstehen. Ein bißchen mehr als das übliche Blabla („Alles toll", „Viele bunte Aussteller", „Jahrhundertereignis" usw. usf.) hätte die Amiga '89 jedoch wirklich verdient. Anläßlich der Pressekonferenz waren zwar alle, die Rang und Namen haben, eingeflogen, aber das, was sie den zahlreich erschienenen Presseleuten erzählten, war wenig bis peinlich. Wenig zum Beispiel von Alexander Glos, dem General Partner der Amiga-Shows und Organisator der Amiga '89 – peinlich von Peter Keshishian, dem neuen Produktmanager für Amiga-Systeme bei Commodore. Der nämlich konnte zwar nichts dafür, daß er zum Zeitpunkt der Pressekonferenz erst fünf Monate im Hause Commodore arbeitete, aber er hätte sich zumindest eine bessere Rede schreiben lassen können. Wer auch immer ihm den Spruch: „Der Amiga ist ein ausgezeichneter Spielkamerad für die Acht- bis Zwölfjährigen" ins Manuskript getippt hat, hat ihm damit sicherlich keinen Gefallen getan.

Da konnte später noch so oft die Rede davon sein, daß man das Spiele-Image des Rechners ändern wolle und daß der Zug in Richtung Professionalisierung gehe, – peinlich bleibt eben peinlich. Und daß es sich bei der „Amiga '89" – um den ärmsten Herrn Keshishian ein letztes Mal zu zitieren – um eine „erfolgreiche Show von Beginn an" gehandelt haben sollte, hielten zumindest all diejenigen Kollegen für ein Gerücht, die das Chaos, das noch eine Stunde vor dem offiziellen Messebeginn in der Halle herrschte, gesehen hatten.


Der „Vater" des Amiga (Mitte) war auch da

Einzig das Erscheinen von Jay Miner, dem „Vater" des Amiga, lohnte dann doch noch den Aufwand, die Pressekonferenz besucht zu haben. Der nette ältere Herr, der auch dafür gesorgt hat, daß im Inneren eines jeden Amiga 1000 ein Pfotenabdruck seines Wauwis prangt, wußte Interessantes aus den ersten Tagen in Silicon Valley zu berichten und war außerdem einer der wenigen, die ihren Part wirklich souverän absolvierten.
Über die Messe selbst gibt es bedauerlicherweise auch nicht allzuviel Positives zu berichten. Der Besucheransturm fiel offensichtlich doch wesentlich gewaltiger aus als man angenommen hatte, denn das Gedränge an den Eingängen und in der Halle selbst war beängstigend (siehe auch Bericht von Torsten Oppermann). Laut offizieller Verlautbarung haben mehr als 75 Aussteller aus Europa, den U.S.A. und Kanada an der Messe teilgenommen (ich habe nicht nachgezählt) und ihre Produkte feilgeboten. Dabei gab es – das wurde selbst auf der Pressekonferenz erstaunlich freimütig zugegeben – nichts richtig Neues; wenn auch eine Reihe von Besuchern ein gutes „Schnäppchen" gemacht haben werden.
Den protzigsten Stand in der gesamten Halle hatte übrigens zweifellos Ariolasoft gebastelt, und um den herum tummelten sich denn auch (fast) alle Companies, die Euch (und uns) üblicherweise mit den nötigen Games versorgen: *Logotron* zum Beispiel, die BAD COMPANY und STARBLAZE vorstellten, zwei Shoot-em-Ups, über die an anderer Stelle in dieser Ausgabe berichtet wird. Für April hat *Logotron* außerdem ein Archipelagos-mäßiges Programm namens RESOLUTION 101 (Arbeitstitel) in Aussicht gestellt, das wir im Blickpunkt vorstellen. Wie darüber hinaus aus den berühmten „gewöhnlich gut unterrichteten Kreisen" verlautete, wurde das Cambridger Unternehmen dezent umorganisiert und heißt ab sofort *Logotron Entertainment.*
Tja, und was gab's sonst noch so in Köln? Die charmante Cathy Campos von *Mirrorsoft* lieferte mit dem *Image Works*-Programm INTERPHASE (siehe Bericht) einen ASM-Hit, Torsten nervte die *Bitmap-Brothers* (siehe Interview) ohne Ende, Roger Swindells von *U.S.Gold* stellte uns TURBO OUT RUN vor, und Marisa Pauwels, eine der nettesten Belgierinnen, die ich kenne, zwang Manfred (nicht, was Ihr denkt .), unverzüglich das neue *Empire*-Programm WILD STREETS anzutesten. Aus dem Hause *Accolade* ließ sich in Köln nichts erfahren, was man nicht schon auf der PC-Show in London gehört oder gesehen hätte, und auch *Hewson* hatte – bis auf eine leicht entschärfte deutsche Version von ONSLAUGHT – nichts anzubieten. Aber am besten lest Ihr all *diese* Dinge auf den vielen anderen bunten ASM-Seiten nach ...

Gabi Straube



Computer Shop und Gamesworld
München / Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

ALLE REDEN DAVON:
PC ENGINE die Super-Spielkonsole aus Japan.

PC Engine - RGB + 1 Spiel	449,-
Neu: RGB-Colour Booster	79,-
Joyboard XE	199,-
Joyboard PC	99,-
CD-ROM	900,-
Altered Beast	139,-
Fighting Street	139,-
Wonderboy Monsterlair***	139,-
Varis II	139,-
5-Player-Adapter	59,-
Hori Commander Joypad	59,-
Altered Beast	119,-
Bloody Wolf**	119,-
Break In	99,-
Chan & Chan	69,-
Cybercross**	119,-
Digital Champ	119,-
Doraemon**	99,-
Dungeon Explorer***	119,-
Double Dungeon	119,-
Final Lap Twin***	109,-
Gunhed***	109,-
Motocycle***	119,-
Mr. Heli**	119,-
Nectaris**	119,-
Neutopia***	119,-
Ninja Warriors**	119,-
Ordyne**	119,-
Son Son II***	119,-
Side Arms**	109,-
Takeda Shingen	119,-
Tatsunoku Fighter**	119,-
Tiger Heli***	119,-
USA Pro Basketball*	119,-
World Court Tennis***	99,-

SEGA MEGA DRIVE

Anschluß an RGB-Monitor bzw. RGB-Fernseher.
Neu: Jetzt auch PAL Version, Anschluß an jeden Fernseher.

Konsole + 1 Spiel	449,-
Joyboard ST	99,-
Alex Kid in Miracle World	139,-
Altered Beast	139,-
Baseball	139,-
Forgotten Worlds**	139,-
Ghouls and Ghosts***	139,-
North Ken	139,-
Kujakuoh II**	139,-
Rambo III***	139,-
Space Harrier II	139,-
Super Hang On**	139,-
Super Masters Golf	139,-
Super Shinobi**	139,-
Super Thunderblade	139,-
Thunder Force II**	139,-
World Cup Soccer**	139,-

Ankündigungen für Dezember/Januar bei Anzeigenschluß

AMOS	Amiga
Bomber	IBM/Atari ST/Amiga
Cabal	Atari ST/Amiga/C64
Chaos Strikes Back (Okt.) 69,-	Atari ST/Amiga
Corvette 89,-	Amiga/Atari ST
Damocles	Atari ST/Amiga
Drakkhen 75,-	Atari ST/Amiga/IBM
F-19 Stealth Fighter	Amiga
F-29 Retaliator	Atari ST/Amiga
Ghouls & Ghosts	Atari ST/Amiga
Heavy Metal	Atari ST/Amiga/C64
Hound of the Shadow	Amiga
Iron Lord	Atari ST/Amiga
It Came From the Desert 89,-	Amiga 1MB
Maniac Mansion 79,-	ST/Amiga
Midwinter	Atari ST/Amiga
Player Manager	Atari ST/Amiga
Rings of Medusa 79,-	Atari ST/Amiga
Space Ace 119,-	Amiga ST
Starlord	Atari ST/Amiga
Their Finest Hour	IBM/Atari ST/Amiga
Tower of Babel	Atari ST/Amiga
Univ. Milit. Sim. II	IBM/Atari ST/Amiga

Anmerkung: Alle nachfolgend aufgeführten Spiele sind bereits erhältlich!

C64 Disc-Bestseller-Classics

Bards Tale III**	59,-
Battle Chess	49,-
Battles of Napoleon*	69,-
Dragon Wars***	59,-
Football Manager II + Kit	49,-
Curse of the Azure Bonds***	75,-
Em. Hughes Int. Soccer***	45,-
Grand Prix Circuit***	49,-
Maniac Manson**	59,-
Oil Imperium	45,-
Panzerstrike*	69,-
Pool of Radiance***	69,-
Star Trek	49,-
Steel Thunder*	49,-
Ultima V***	69,-
Wasteland**	49,-
Gunship**	49,-
Microprose Soccer**	49,-
Pirates**	49,-
Red Storm Rising	49,-
Silent Service*	49,-
Stealth Fighter*	49,-
Hintbooks:	
Bards Tale I/II/III je	29,-
Ultima V	39,-
Zak Mc Kraken	19,-
Curse of The Azure Bonds	29,-
Indiana Jones	17,-
Quest for Clues II	39,-

C64 Disc

100 % Dynamite*	59,-
Batman the Movie	49,-
Beverly Hills Cop	45,-
Boersenfieber	49,-
Bushido	45,-
Carrier Command	49,-
Chase HQ	49,-
Double Dragon II	45,-
Dragon Spirit	45,-
Dragon Wars***	59,-
Fighting Soccer	45,-
Footballer of the Year II	45,-
Ghostbuster II	45,-
Ghouls'n'Ghosts	49,-
Indiana Jones (Action)	45,-
Laser Squad (Action)	49,-
Licence to Kill	49,-
Moonwalker	45,-
New Zealand Story*	45,-
Operation Thunderbolt	49,-
Powerdrift	49,-
Powerplay Classics	49,-
Space Rogue**	59,-
Storm Across Europe	69,-
Strider*	45,-
Stunt Car Racer	49,-
Tom & Jerry II	49,-
Turbo Out Run	45,-
Tusker**	49,-
Untouchables*	45,-
Wonderboy in Monsterland	45,-

Atari ST Bestseller-Classics

Battle Chess**	69,-
Chase HQ**	59,-
Day of the Viper*	69,-
Dungeon Master***	69,-
F-16 Falcon***	75,-
F-16 Falcon Mission Disk***	59,-
F-16 Combat Pilot**	75,-
Great Courts*	69,-
Indiana Jones Adv.***	69,-
Interphase**	69,-
Hard Drivin**	59,-
North & South***	69,-
Pirates**	75,-
Populous***	69,-
Populous Data Disc prom. Land***	39,-
RVF***	75,-
Star Command***	79,-
Stunt Car Racer**	75,-
Switch Blade**	59,-
TV Sports Football***	75,-
Xenon II Megablast***	75,-

Atari ST

Beach Volley	59,-
Bloodwych**	75,-
Boersenfieber	69,-
Borodino	79,-
California Games*	59,-
Chambers of Shaolin**	59,-
Clown' o Mania	55,-
Dragons of Flame	75,-
Enterprise	59,-
Ferrari Formula One*	69,-
First Contact	75,-
Future Wars*	79,-
Ghostbusters II	69,-
Hills Far*	69,-
Kaiser	99,-
Kenny Dalglish Soccer	59,-
Laser Squad**	59,-
Moonwalker	59,-
Oil Imperium	59,-
Onslaught	69,-
Operation Thunderbolt	59,-
Powerdrift**	69,-
Prince	69,-
Red Lightning	79,-
Red Storm Rising	75,-
Rick Dangerous**	69,-
Rock'n Roll	69,-
Steven Gates of Jambala	59,-
Space Quest III**	89,-
Stormlord**	59,-
Summeredition*	69,-
Table Tennis*	55,-
Turbo Out Run	59,-
Ultima IV	69,-
Untouchables*	59,-
Wonderboy in Monsterland*	59,-

IBM

688 Attack Sub***	89,-
Blue Angels	69,-
Borodino	79,-
Budokan*	69,-
Carrier Command***	69,-
Corvette*	89,-
Curse of the Azure Bonds***	79,-
Cycles**	75,-
Dragons of Flame	79,-
Day of the Pharaoh	79,-
Guild of America**	69,-
Flight Simulator IV***	149,-
Hawaiian Odyseey	49,-
Heroes Quest**	119,-
Indiana Jones Adv.***	79,-
Jet Fighter*	119,-
Leisuresuit Larry III***	119,-
M1 Tank Platoon***	99,-
Microprose Soccer**	75,-
Oekolopoly**	149,-
Oil Imperium	59,-
Omnicron Conspiracy*	99,-
Ports of Call 2.0	99,-
Prince	69,-
Sim City*	89,-
Space Rogue***	79,-
Star Trek V*	79,-
Starglider II***	99,-
Steelthunder**	69,-
Strike Eagle II	99,-
U.F.O.	99,-
Sierra Lösungsbücher	je 19,-

Amiga Bestseller Classics

Chase HQ**	69,-
Dungeon Master 1MB***	79,-
F-16 Falcon***	79,-
F-16 Mission Disc***	59,-
F-16 Combat Pilot**	69,-
Great Courts**	69,-
Hard Drivin**	59,-
Hills Far**	75,-
Indiana Jones Adv.***	69,-
Interphase**	69,-
Kaiser**	109,-
Kick Off***	49,-
Kick Off Extra Time*	35,-
Leisuresuit Larry II 1 MB**	99,-
North & South***	69,-
Populous***	69,-
Populous Data Disc prom. Land***	39,-
RVF***	75,-
Shadow of the Beast**	99,-
Sim City 512 k***	89,-
Star Command***	79,-
Stunt Car Racer**	75,-
Switch Blade**	59,-
Swords of Twilight**	69,-
TV Sports Football***	89,-
Xenon II Megablast***	75,-
Wonderboy II*	69,-

Amiga

Axels Magic Hammer	59,-
Batman the Movie*	69,-
Beach Volley*	69,-
Beverly Hills Cop	69,-
Bloodwych**	75,-
Borodino	79,-
Bundesligamanager*	59,-
Chambers of Shaolin**	69,-
Clown' o Mania	55,-
Cycles	69,-
Day of the Pharaoh	69,-
Double Dragon II	59,-
Future Wars*	79,-
Galaxy Force	69,-
Ghostbusters II	69,-
Gunship**	79,-
Hills Far*	69,-
Keef the Thief*	69,-
Kenny Dalglish Soccer	59,-
Kingdom of England	69,-
Laser Squad**	59,-
Lords of the Rising Sun***	89,-
Moonwalker	69,-
Oil Imperium	59,-
Onslaught	69,-
Operation Thunderbolt	69,-
Powerdrift**	69,-
Prince	69,-
Rock'n Roll*	69,-
Red Lightning	79,-
Rick Dangerous**	69,-
Seven Gates of Jambala	59,-
Space Quest III 1MB***	89,-
Stadt der Löwen	99,-
Stellar Crusade	99,-
Summeredition*	69,-
Table Tennis*	55,-
Testdrive II***	79,-
Turbo Out Run	69,-
Untouchables*	69,-

Anmerkung: Die so gekennzeichneten Spiele gefallen unseren Mitarbeitern besonders gut: 1 - 3 Sterne.

Achtung! Wir sind auch in Nürnberg. Große Filiale am Jakobsplatz, 2. U-Bahnhaltestelle Weißer Turm.
Versandzentrale + Laden in München, S-Bahnhaltestelle Donnersbergerbrücke.

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Versandbedingungen: Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen.
Versand per NN oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten.
Versandanschrift: Computershop/Gamesworld, Landsberger Str. 135, 8000 München 2 - Telefon München + Versand: 089/5 02 24 63
Telefon Nürnberg (Kein Versand): 09 11/20 30 28

0 89 / 5 02 24 63



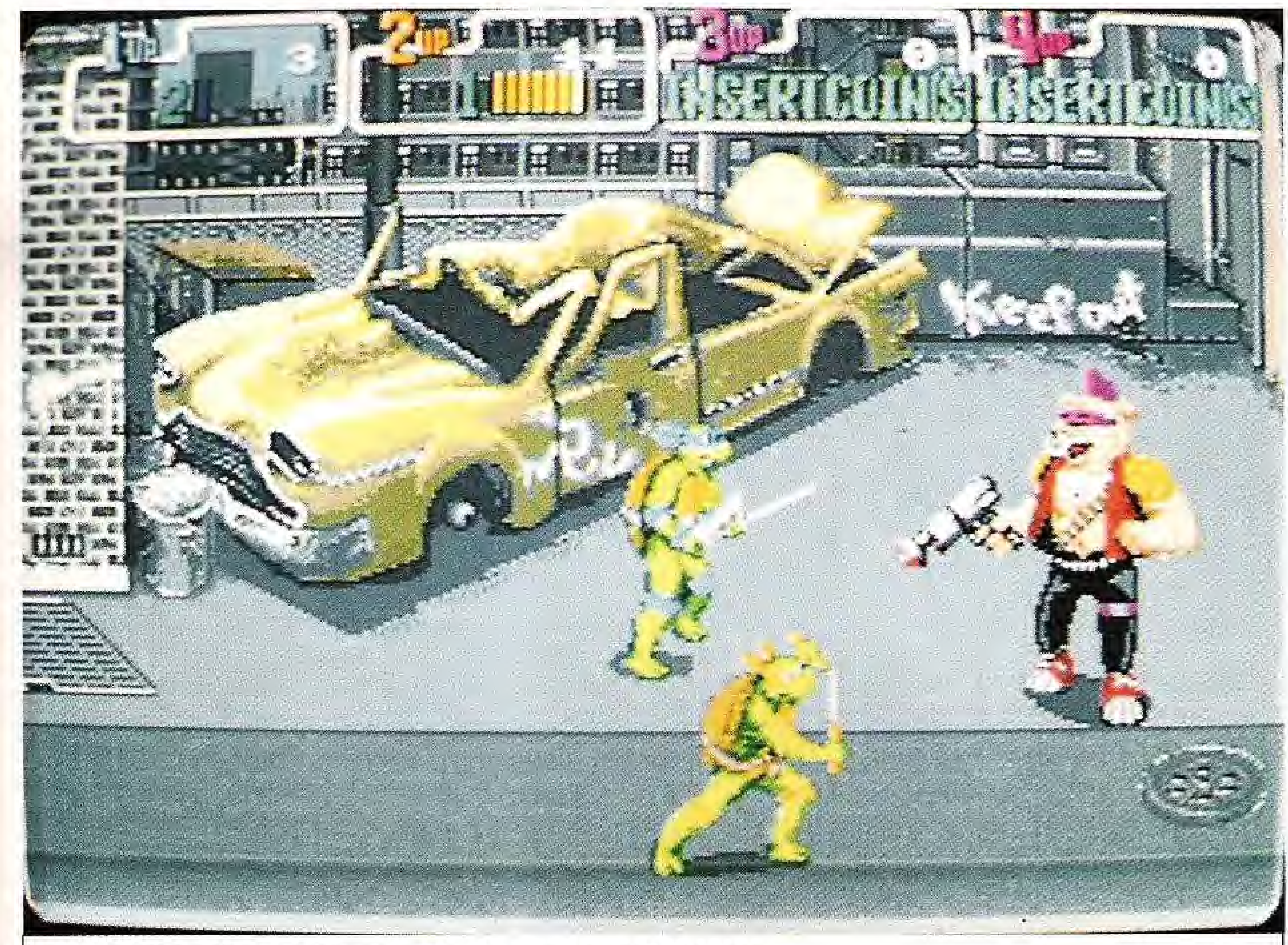
Hallo Freaks! **Ich hoffe, daß Euch der Bericht über die Jamma-Messe aus der letzten Ausgabe so richtig heißgemacht hat, denn bei den herrschenden Temperaturen (im Moment leide auch ich am grippalen Infekt...) kann man etwas Warmes gut gebrauchen. Und eines kann ich Euch versprechen: Mit den Games dieser Ausgabe werdet Ihr sicherlich feuchtwarme Hände bekommen. Also, spielt mal schön, und feiert kräftig! Und keine Bange: Wir sehen uns im nächsten Jahrzehnt wieder!**

Michael Suck



TOKI macht 'nen Affenspaß!

Wer von Euch kennt *Cabal*? Jeder? Super, denn dann wird es Euch umso mehr freuen, daß es was Neues vom *Cabal*-Hersteller **TAD** gibt! Mit **TOKI** begibt man sich jedoch nicht mehr in Guerilla-durchsetzte Sümpfe, sondern in das Märchenreich der Cartoons. Eine liebliches Mädel wird von einem bösen Geist im Urwald entführt, was ihren Tarzan-Freund auf den Plan ruft, der sofort herangeilt, um die Geliebte zu retten. Doch, oh graus, ein Zauberer mit Sinn für Humor verwandelt den blonden, blauäugigen, blö.. (oh shit, fast hätte ich schon wieder die Bodybuilder diskriminiert...) Jüngling in einen lustig anzusehenden Affen. Keine Frage, daß Ihr es nicht einfach haben werdet, mit dem Affen die holde Braut zu retten – mal ganz abgesehen davon, daß man nicht weiß, was die Frau von einem haarigen Liebhaber dieser Art hält. Wie dem auch sei, TOKI ist in sechs haarsträubende Levels aufgeteilt, die der bucklige Affe in bester Jump-and-Run-Manier durchlaufen muß. Auf ihn warten fallgrubengespickte Berge, ein See mit Haifischen und Piranhas, glitzernde Kristallhöhlen und noch vieles mehr. TAD verzichtete jedoch darauf, den Spielablauf allzu hektisch zu machen, stattdessen gibt's intelligente Gegner und Anordnungen, bei denen Geschick und strategisches Vorgehen gefordert sind. Feindliche Affen hüpfen über den Screen, Spinnen ziehen spuckend ihre Kreise, Moränen lauern in Felsvorsprüngen, Geister werfen mit Pfeilen um sich, und manche Affen be-



Die TURTLES als Metzger: Heute wird geschlachtet.

dienen sich sogar eines Mörsers. Aber, wie gesagt, blindes Fighten bringt da gar nix, vielmehr solltet ihr die Lage sondieren und dann entscheiden, welche Gegner Ihr zuerst abschießt, um dann auf den nächsten Feind zu springen und hinterher mit einem eleganten Salto auf einem hin und her schwebenden Felsbrocken zu landen oder eine Liane zu erklimmen. Der Ideenreichtum der TAD-Programmierer, der Spielwitz und die humorigen Grafiken sind beeindruckend. Oder habt Ihr schon einmal eine schwebende Marmorplatte gesehen, die an der Unterseite herausfahrende Fäuste besitzt, an den Seiten feuerspuckende Köpfe hat und von zwei strampelnden Affen auf der Oberseite in der Luft gehalten wird??? Wenn Ihr auf abgefahrenen Spielspaß der dritten Art steht, seid Ihr bei TOKI genau richtig! Alle wichtigen Spielelemente aus Games wie *Super Mario Bros., Kato & Ken* und *Donkey Kong* wurden für TOKI verwendet und perfekt in Szene gesetzt. Die gegnerischen Tierchen können durch simples Draufspringen zerstört werden und hinterlassen manchmal die allseits bekannten Goldstücke für weitere Extraleben. Weiterhin kann unser heldenhafter Affe in acht Richtungen ballern und diverse Extrawaffen ergattern – oder auch einen Schutzschild in Form eines Football-Helms überstülpen. TOKI ist für mich das beste Jump-and-Run seit langem!
Wir bleiben noch ein bißchen beim Zeichentrickfilm, denn **KONAMI** ließ es sich ebenfalls nicht nehmen, mal wieder ein aufreizendes Actionspiel mit Cartoon-Charakteren zu inszenieren, das nichts und niemanden ernst nimmt. KONAMI schwört in diesem Falle laut Eigenwerbung auf die „Turtle-Power", heißt das Spiel doch **TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES**, ein Titel, dem nichts hinzuzufügen ist. Oder vielleicht noch dies: Ein Spiel des selben Namens und Inhalts haben wir schon vor einem Vierteljahr für das NES getestet! Und tatsächlich: Der Lizenzgeber der beiden Spiele ist in beiden Fällen die **MIRAGE STUDIOS** aus den USA. KONAMI hat glücklicherweise keine 1:1-Umsetzung der Nintendo-Turtles programmiert, sondern erweiterte das Spiel erheblich und machte daraus ein hektisches, durchaus witziges Kampfspiel. Bis zur vier Spieler gleichzeitig verkraftet das Komplettgerät nun, die in die Rolle von vier säbelschwingenden Schildkröten mit unterschiedlichen Eigenschaften schlüpfen. Die Aufgabe: Sie müssen eine gekidnappte Reporterin und ihren Ninja-Meister befreien. KONAMI spendiert für diese doch simple Story einen Super-Sample-Soundtrack (inkl. Gesang) und tolle Zeichentrickeinlagen zwischen den Levels. Neben all der Metzelei mit unzähligen maskierten Feinden und abartigen Endgegnern gibt's noch 'ne Reihe von Gags während des Spiels, die das knallharte Geschehen auflockern. Hört euch mal genau die Sprachausgabe an, wenn Ihr in einen Gullyschacht fallen solltet! Ebenfalls vom Feinsten sind die Background-Grafiken und die gediegene Animation der Sprites. Mit TEENAGE MUTANT NINJA HEROES persifliert KONAMI nach *Crime Fighters* nun schon zum zweiten Mal das Genre der Beat-em-up's gekonnt, doch das eigentliche Spielkonzept ist geblieben. Echt schade, denn Prügelgames dieser Art bestechen nicht unbeidngt durch einen variablen Spielablauf und lassen die Motivation zumeist schon nach kurzer Zeit sinken. Trotzdem: TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES ist sicherlich ein paar Mark wert!



Baller' Dich glücklich!

Richtig gnadenlos zur Sache geht's dann bei **CALIBER 50** von **SETA**. Das Spiel trägt seinen Namen zurecht, denn es ist wirklich ein Game allerhärtesten Kalibers, ein Kandidat für die rote Plakette und eindeutig nicht jugendfrei – *Cabal* wirkt gegen KALIBER 50 nämlich wie ein Kinderfilm. Bevor wir zur Sache kommen, hier die Story: Im Jahre 1972, mitten im Vietnamkrieg, stürzt ein amerikanisches Kampfflugzeug im Dschungel ab. Die Piloten können sich retten, werden aber gefangengenommen.

Zwanzig Jahre später entschließt man sich, die beiden Veteranen zu befreien, doch der Helikopter, der entsendet wird, wird abgeschossen. Die beiden Piloten sind zwar frei, doch völlig auf sich allein gestellt, und müssen sich zu einem zweiten Rettungshelikopter durchkämpfen. Und nun geht's ab:

Bewaffnet mit einem Maschinengewehr und begrenzter Munition können sich zwei Spieler dem Dschungelkampf stellen. Der Weg zum Helikopter muß dabei nicht lange gesucht werden. Hauptsache, Ihr metzelt alles ab, was sich bewegt. Der Bildschirm wird in alle Richtungen gescrollt und führt die wackeren Kämpfer durch Dörfer, verschlungene Flüsse, über Brücken und durch die grüne Hölle Südostasiens. Hunderte von feindlichen Soldaten, ausgestattet mit MPs, Flammenwerfern oder Granatwerfern werfen sich in die Schlacht, unterstützt von Kamikaze-Bombenläufern, Panzern, Tretminen, Fußangeln und MG-Feuer aus der Luft. Klar, daß auch Schweine oder Kühe mal auf der Strecke bleiben ..... oder???

CALIBER 50 spart nicht mit makabren Leichenansammlungen und blutigen Tierkadavern, grafisch aufwendig dargestellt und „passend" untermalt mit einem Supersound – die E-Gitarren sind das beste, was ich in dieser Art je von einem Computer gehört habe. Wird es unseren Helden zu bunt, dürfen sie sogar in ein Flugzeug steigen und in einem kurzen Rundflug gar das halbe Spielfeld flächendeckend befeuern. CALIBER 50 ist nichts für schwache Nerven und Zartbesaitete, sondern hartgesottene Action für „Erwachsene", die den Screen nicht mit der Wirklichkeit verwechseln. Wer dies kann, wird überschüssige Aggressionen schadlos loswerden – doch ein übler Nachgeschmack bleibt.

So, Freunde, das soll's für dieses Mal gewesen sein. in der nächsten Ausgabe werde ich euch vielleicht schon R-TYPE II vorstellen können, das neue Megaspiel von IREM. Wartet's mal ab!

SEKT, GLAMOUR UND MEDAILLEN

Paris, die Stadt des Lichts. Am dreizehnten November 1989 versammelte sich hier die französische Computerspiele-Industrie, um wie jedes Jahr ihre „Tilt D'Or"s entgegenzunehmen. Während überall mit Spannung auf das Weihnachtsgeschäft gewartet wurde, war man in Paris eher ausgelassen.

Der „Tilt D'Or", dies zum Verständnis, ist Europas wohl bedeutendste Auszeichnung für Softwareproduzenten. Das hat zwei Gründe. Einmal wäre da die offensichtliche Stärke des französischen Marktes, die aber von der Bekanntmachung der Preisträger in den Medien noch überflügelt wird. Die Ausrichter der Veranstaltung, das französische Computerblatt *Tilt* und der Privatsender *Canal Plus* haben gesicherte Marktanteile. Mit einer monatlichen Auflage von 80.000 Exemplaren ist *Tilt* der Marktführer bei den Computerblättern in Frankreich. Zusammen mit einem hierzulande indizierten englischen Computerblatt und der ASM gehört die *Tilt* zu den drei großen europäischen Magazinen, die ihre Leser über alles rund um die Software informieren. Den Vogel aber schießt sicherlich *Canal Plus* ab, der seinen gut und gerne zwei Millionen Zuschauern eine ganze Woche hindurch Berichte über die Preisträger bietet – und das zu einer Hauptsendezeit, nämlich um halb acht abends! Das ist, was manche Leute Power-PR nennen!

Aber wie verträgt der französische Markt die Art von Aktivität? Vor nur ein paar Jahren hatte der französische Computermarkt die abstruseste Hardwarebasis von ganz Europa – man hatte Oric, fuhr patriotisch auf den erzfranzösischen Thompson ab, und selbst heutzutage ist der Schneider noch gut vertreten.

Ein Softwarehersteller konnte sicher sein, daß sich jedes Spiel bei einem derart undefinierbaren Käuferstamm einigermaßen verkaufen würde. Unglücklicherweise mußte man für den Verkauf der Software den Weg über kleine Softwareläden und -händler gehen, und gerade diese Art der Distribution ist durch wild konkurrierende Ansprüche und ungehaltene Versprechen geprägt. Heute ist die Situation in Frankreich ganz anders. Französische Programme wie *Infogrames' Captain Blood* sind weltweite Hits. Die französischen Grafiker haben einen excellenten Ruf. Französische Softwarehäuser wachsen und gedeihen, der Vertrieb ist gut organisiert und ist optimistisch, was die Zukunft betrifft. Ein Toptitel kann für ST und Amiga am Veröffentlichungstag bis zu 8.000mal verkauft werden, und diese Zahl beinhaltet nur französischen die Inlandsverkäufe. Mag die Hardwarebasis, die vorrangig aus dem Atari ST besteht, auch nicht sehr groß sein, so werden doch erstaunlich viele Spiele verkauft. In den Softwareläden liegt allerdings auch, wie in Deutschland, der Amiga vorne.



Eine der Ursachen für das Boomen von Spielen in Frankreich ist der konsequente Einsatz von High-Tech im Bereich des Marketings. Das Magazin *Genæration 4* kann den Verbrauchern Informationen über Spiele via *Minitel*, dem dortigen Gegenstück zum hiesigen BTX, geben. Das französische Softwarehaus *Delphine Software*, das zu einer Plattenfirma gehört, die über 100 Millionen Alben verkauft hat (hauptsächlich von Richard Clayderman's herzschmerzenden Klavierschmachtfetzen), hat den Spielsoundtrack ihres Titels *Voyageurs du Temps* als Werbemaßnahme auf CD herausgebracht (siehe auch Wettbewerb in dieser Ausgabe!). Dieses Programm hat übrigens zwei *Tilt D'Ors* abbekommen – einen für das beste französischsprachige Adventure des Jahres und einen für den besten Soundtrack des Jahres. In Deutschland wird das Programm über *Palace Software* mit deutschem Text unter dem Titel *Future Wars* erscheinen.

Am Vorabend der Preisverleihung machte ich mich auf zum *Boulevard des Italiens* nahe der Oper, um mich mit den *Tilt*-Redakteuren über den französischen Markt und die Preisverleihung zu unterhalten. Ich traf Jean-Michel Blottiere, den Chefredakteur, welcher ein

Tilt-Chefredakteur Jean-Michel Blottiere, Jerome Bonaldi (Canal Plus) und Lesley Mansford (Electronic Arts).




MicroStyle
XENOPHOBE
XENOPHOBE
Schlagen Sie die Aliens!
Aufregende Arkade Action
Für 1 oder 2 Spieler
Ausgezeichnetes Punkte-
Bewertungssystem
Separate Joystick Kontrolle
erhältlich
Superbe 'Sound'-Effekte
Ab sofort von MicroStyle für die
Formate C 64 (Kassette und Diskette),
Amiga und Atari St (Diskette) erhältlich.
RVF
HONDA
MicroStyle
Eine herausfordernde Motorrad-Simulation
Äußerst akkurate Simulation der
Honda R.V.F.
Realistische Kontrollen
Digitalisiertes Motorgeräusch
Verschiedene Schwierigkeitsgrade
Berühmte Rennstrecken
Championship Punkte System
Ab sofort von MicroStyle für den Atari
ST und Commodore Amiga erhältlich –
in Kürze auch für IBM und Compartible.
Probleme? Rushware-Hotline
für alle MicroProse-Titel:
0 21 01 / 63 75 75
Mo. + Do. 15.00-19.00 h
Wiesbadener Str. 89 * 6503 Mainz-Kastel
Vertrieb: Rushware Microhandelsges. mbH, Bruchweg 128-132,
4044 Kaarst, Tel.: 0 21 01 / 6 07-0
Vertrieb Österreich: Karasoft, Darius • Schweiz: Thali AG
Achtung !
von Oktober bis März '90
große Microprose Aktion im Hande
mit tollen Werbemitteln.

Mann mit dem Charme Maurice Chevaliers ist, und seinen Spiele-Experten Dany Boolaucq. Sie meinen, daß Frankreich bald der führende europäische Markt in Sachen Spiele sein wird und taten kund, daß manche Distributoren in diesem Oktober 70% mehr Umsatz im Vergleich zum Vorjahr gemacht haben. Man muß sich nur wenige Gedanken um Dinge wie 16Bit-Budget-Software machen. Jean-Michel meint „Wenn man einkaufen geht und ein Kilo Tomaten für 3 Francs sieht, läßt man es liegen und kauft lieber eins, das 10 Francs kostet, weil das erste Kilo mit Sicherheit schlecht war".

Dieses Jahr findet die siebte "Tilt D'Or"-Verleihung statt, und jedes Jahr wird dieses Spektakel größer. Kamen letztes Jahr noch 250 Personen zu diesem Ereignis, waren es in diesem Jahr schon knapp 450 (!). Letztes Jahr waren die Trophäen golden gespritzte 3 1/2"-Disketten, dieses Jahr waren es massive, mit echtem Gold beschichtete Medaillen, gegen die die Run-DMC-Umhänger wie Schokoladengeld wirken. Ich fragte Jean-Michel nach den Kosten für diese Veranstaltung. „Eine sehr teure Sache, ja. Die Kosten bewegen sich um die 200.000 Francs (ca. 60.000 Mark), und das für einen einzigen Abend!".

Es gibt 24 Kategorien mit je drei Nominierungen, und die gesamte Auswahl der Sieger wird von den *Tilt*-Redakteuren vorgenommen, welche nicht mit Preisverleihungen aufgrund von Zuschauerumfragen zufrieden sind. Dany sagte hierzu, daß schließlich alle bedeutenden Preise wie „Oscars" und „Emmys" von einer ausgewählten Jury von Professionellen vergeben werden, und nicht durch „Volksentscheid".

Die 24 Kategorien decken alle denkbaren Spielgenres und auch einige Arten von Utilities ab.

Die Preise für die neu aufgenommenen Konsolenprogramme gingen 2:1 an Nintendo. *Super Mario Bros. II* (bestes Konsolen-Actionspiel) und *Castlevania* (bestes Konsolenadventure) standen *R-Type* (bestes Konsolen-Shoot-em-up) für Sega gegenüber.

Aber wie war der Abend selbst? Die Verleihung fand in der Discothek *Bus Palladium* statt, einfach zu finden, wenn man sich am *Pigalle* befindet. In dieser Gegend findet man eine wilde Mischung an Sex-Shops, Couscous-Retaurants und Bars im New Yorker Stil, wo sich die besser situierte Jugend von Paris trifft. Ins *Bus Palladium* kommt man an diesem Abend nur mit Einladung und entsprechender Kleidung. Ganz Frankreich scheint hier zu sein. Von Programmierern über Hersteller, Journalisten bis hin zu Verteilern war alles vorhanden. Auch England war recht gut vertreten, ebenso wie die Amerikaner – fragt sich nur, wo die Deutschen abgeblieben waren?

Als sich um 20.30h die Pforten des *Palladium* öffneten, wurden erst einmal alle Gäste beim Betreten der Discothek von Jean-Michel begrüßt. Die Engländer brachen überwiegend sofort zur Bar auf, wo es den Champagner gratis gab, während die Franzosen sich überwiegend mit teuer aussehenden Snacks vom großen Buffet vergnügten. Jean-Michel stieg mit Jerome Bonaldi von *Canal Plus* auf die Bühne, und zusammen witzelten sie über die nun auf die Rückwand der Diskothek projizierten Screenshots der nominierten Programme – sehr zur Verwunderung der englischen Gäste, die natürlich keinen Ton verstanden. Die Auszeichnungen jedenfalls waren unterwegs.

Die französischen Preisträger hielten durchweg lange Dankesreden, was die Nervosität der englischen Anwesenden erhöhte, die aber trotzdem ihr Bestes taten, um den Einheimischen eine ansprechende Rede zu bescheren, weil gerade sie es waren, die die meisten Preise abkassierten. So nahm denn *Psygnosis'* Ian Hetherington für *Shadow of the Beast* den Preis für die besten Grafiken entgegen, und *System 3* beka-

Das obskure Objekt der Begierde steht im Mittelpunkt des Interesses.




NO MERCY
Fantastische Animationen
Starke 3D-Action
Super, realitätsnaher Sound
8 faszinierende Levels
Ab 15.12. beim
Zeitschriftenhandel –
auf GOLDEN DISK 64

men für ihren *Last Ninja II* den Preis für das beste Arcade-Adventure. *U.S. GOLD* machte mit *Strider* den Preis für die beste Arcaden-Umsetzung. Das beste englischsprachige Adventure war *Lucasfilm's Indiana Jones and the Last Crusade. Virgin* ließen ihren Preis für das Beste Shoot-em-up, *Silkworm*, von ihren französischen Vertretern abholen, und zur besten Simulation wurde *Microprose*'s *M1 Tank Platoon* gekürt. *Ocean* hat diesmal gar nichts gewonnen!
Die spannendste Frage aber war – wie im vergangenen Jahr: „Wer wird mehr Titel einheimsen, *Electronic Arts* oder *Mirrorsoft?"* Im Jahre '88 stand's am Ende 4:1 für das Mirrorsoft-Team. Beide Companies wissen um die Gunst der TILT-Stunde und entsandten ihre knalligsten Girls mit dem entwaffnendsten Charme nach Paris. Auf *Mirror*-Seite *Cathy Campos,* während *E.A. Lesley Mansford* ins Rennen schickte. Das Französisch der Glamour-Girls war zwar lausig, aber das Erscheinungsbild sorgte für Aufregung und Erfolg. In diesem Jahr trug Cathy ein schwarzes Chiffron-Kleid aus dem Kensingtoner Super-Schuppen „Hyper-Hyper". Lesley dagegen zog es vor, einen grünen Luxus-Fummel aus dem Hause Harrods anzulegen. Diese „Anstrengungen" zahlten sich tatsächlich aus: Beide Ladies betraten die Bühne so oft, daß man meinen konnte, sie hätten 'ne „Monatskarte". Na ja, Cathy jedenfalls holte sich die Preise für den besten Flugsimulator (*Spectrum Holobyte's Falcon)* und die beste Animation (*Interphase* von *Image Works)* ab. Lesley ging auch nicht leer aus: Sie konnte gleich drei Preise entgegennehmen: Das beste Grafik-Tool war nach der Meinung der Franzosen *Deluxe Paint III.* Ferner grabschte sie noch für *Interplay's Neuromancer* (bestes Rollenspiel) zu – und die Arme nicht voll genug, wurde Lesley auch noch ein weiterer Preis überreicht, nämlich für *Populous,* dem besten Strategie-Game des Jahres. Endresultat 1989: 2:3 gegen *Mirror.*
Weitere Preise und Preisträger: *Maxis's Sim City* wurde als originellstes Spiel '89 geehrt. Das beste Action-Spiel war nach Ansicht der Frenchies *Loriciels Skweek.* Und: Ein weiteres Game aus dem französischen Hause, namens *West Phaser,* erhielt einen Sonderpreis, weil die Jury einhellig der Meinung war, es „vermittele ein ausgesprochen realistisches Wild-West-Helden-Gefühl".
Nach der Preisverleihung verwandelte sich der Ort des Geschehens für einige Minuten in eine Art „Moulin Rouge". Urplötzlich überfluteten brasilianische Tänzer die Bühne, mit Sambarhythmen im Blut und Glitzer-Röckchen am Leibe; ganz zu schweigen von den meterhohen Federn am Schopfe. Und danach ging's erst so richtig los: Der Saal verwandelte sich in ein Ballhaus, die frenetische Disco konnte abgehen – und dies bis in die frühen Morgenstunden. Während ich so schwofte, begann ich mich zu fragen, ob diese TILT D'ORs dazu beitragen, daß im Endeffekt größere Verkäufe erreicht werden.
Gerard Guillemot von *Ubi Soft* glaubt fest daran – und er muß es wissen. Denn: *Ubi* ist nicht nur der größte französische Vertrieb, sondern produziert auch reichlich Software. Deren *Great Courts,* von einem deutschen Team (*Blue Byte*) geschrieben und außerhalb der Grenzen Frankreichs mit *Pro Tennis Tour* betitelt, erfuhr die Ehrung für die beste Sportsimulation. Diesen Preis mußte man sich – um fair zu bleiben – allerdings mit *Anco's Kick Off* teilen.
Gerard versicherte mir – wie die meisten Franzosen: „Diese Preise sind äußerst wichtig für uns... es ist eine Weihe... und es garantiert öfter vollere Regale (im Positiven natürlich; so meint er das!)."
Wenn die Franzosen einen TILT D'OR gewinnen, wird das Programm, das dieser Ehrung zuteil wurde, mit riesigen Stickern bepflastert, und auch die Werbeseiten werden „verschönert", machen sich einfach besser. Und schon am folgenden Tag beginnen die großen Sales...
Jean-Michel verlor noch ein Wort über diejenigen, die nichts gewinnen konnten: „Sie sind sehr, sehr traurig, teilweise verärgert bis aggressiv. Ich denke, wir müssen künftig da was ändern." Hoffen wir, daß er Recht behält, und lassen Sie mich konstatieren: Das unglaubliche, ungebrochene Vertrauen, das dem französischen Markt entgegengebracht wird, sollte auch in anderen Ländern zu mehr Selbstbewußtsein führen.

HERBERT WRIGHT



Zum Abschluß einer gelungenen Veranstaltung wagte Herbert „Herbie" Wright noch ein Tänzchen mit Cathy Campos (Mirrorsoft).


BTX
für alle!
Januar 1990
DM 7,-
64'er
DISKETTE IM HEFT
DAS MAGAZIN FÜR COMPUTER-FANS
1 90
Großer Sonderteil
Bildschirmtext für Sie!
Schwarz-Schilling packt aus
Top-Spiele in Btx
Großer Praxistest
5 exotische Joysticks
Die besten Heimcomputer
C64, Amiga, Atari ST und PC im DFÜ-Wettstreit
Blick in eine neue Dimension
Testen Sie Hurrican!
Demo-Level auf Diskette
KOSTENLOSER Btx-DECODER AUF DISKETTE IM HEFT
Btx
Im 64'er Magazin Nr. 1 liegt eine Diskette bei. Eine Diskette, die es in sich hat. Auf ihr befindet sich eine umfangreiche BTX-Demonstration. Und als Super - Zugabe einen voll funktionsfähigen, postzugelassenen BTX - Decoder für den C64.
Außerdem im 64'er Magazin Nr. 1:
ein knallharter Joysticktest mit zwei exotischen Joysticks
die besten Heimcomputer im DFÜ - Vergleich
Hurrican, die neue Spiele - Dimension mit der Superlative in Grafik, Action und Sound.
Ab 15.12.89 bei Ihrem Zeitschriftenhändler

Microwelle

Hallo Leute! **Wir wollen was von Euch! Jawoll! Und zwar nur das Beste! Wenn Ihr meint, daß Ihr ein durchaus ahnsehnliches Programm auf die Beine gestellt habt, schickt es an uns. Wir verlangen keine Professionalität und keine überdurchschnittlichen Malkünste, denn schließlich ist die Microwelle eine Sparte für die ambitionierten Amateure, die aus ihrem Hobby vielleicht sogar mal einen Beruf machen wollen. Traut Euch! Denn daß es sich lohnen kann, zeigen die beiden Autoren des heutigen Games, die bereits zum dritten Mal mit einem hervoragenden Adventure glänzen!**

● So wird's gemacht!

Vielleicht hat dieser Test ja den einen oder anderen von Euch dazu animiert, auch was Eigenes auf die Beine zu stellen, sei es nun ein Action-Game, ein Adventure oder eine Simulation. Wir hoffen auf rege Teilnahme an unserer Microwellen-Action, und vielleicht gelingt Euch der große Wurf mit Eurer Eigenproduktion.
Wer also glaubt, etwas Gutes „auf der Pfanne" zu haben, der sollte schleunigst mit uns Kontakt aufnehmen oder sein Programm am besten gleich zur ASM-Redaktion schicken. Wichtig sind eine ausführliche Programmbeschreibung und natürlich die Angaben zur Person des Programmierers. Wir setzen selbstverständlich voraus, daß es sich bei allen Einsendungen um selbsterstellte Programme handelt, die frei sind von Rechten Dritter.

TRONIC-Verlag
ASM-Redaktion
Kennwort: MICROWELLE
Postfach 870
3440 Eschwege



Programm: The silent death, **System: Atari ST (color und monochrom!), Datenträger:** Zwei Disketten doppelseitg, drei Disketten einseitig, **Autoren:** M. Köhler und P. Jürgens.

Never change a winning team!" heißt ein geflügeltes Wort, und dies gilt ganz besonders für das Hamburger Programmierteam, das mit **THE SILENT DEATH** nun schon sein drittes vielversprechendes Adventure in die Microwelle legte. Schon die Story verspricht wieder viel Spannung, denn diesmal ist sie ganz besonders ausgefallen: In verschiedenen Teilen der USA grassiert eine ganz neue Art des Verbrechens. Viehzüchter werden mit einem neuartigen, manipuliertem Virus erpreßt, der ganze Rinderherden innerhalb weniger Tage dahinrafft. Zahlen die Züchter nicht, schleusen die Gangster den Virus auf den Farmen ein. Es gibt keine Spuren und keine Hinweise darauf, wie die Verbrecher vorgehen. Ein interessanter Fall, das findet auch Ray Cooper, seines Zeichens Privatdedektiv in New York und zumeist mit weitaus uninteressanteren Fällen betraut. Doch die düstere Geruhsamkeit ändert sich schlagartig, als ein Telegramm eintrifft... An dieser Stelle steigt der Spieler ins Geschehen ein. Seine Aufgabe wird es logischerweise sein, das Viehzeug zu retten, aber was ihm sonst noch so begegnet, ist schon haarsträubend! Gleich zu Beginn gibt es eine wilde Verfolgungsjagd um Leben und Tod, ein Flugzeug muß erreicht, Tresore geknackt und ein Labor ausgeräumt werden. Das Adventure ist zwar nicht so umfangreich wie Sierra-Adventures o. ä. Hammerteile, doch es ist an jeder Stelle spannend und außerordentlich knifflig. Zudem sind den beiden Autoren bei THE SILENT DEATH hervorragende Grafiken in Hülle und Fülle gelungen, die keinen Vergleich zu scheuen brauchen, der Parse ist verständig, reagiert fix und hat zu annähernd jedem sicht baren Gegenstand eine Beschreibung parat. Schade is nur, daß manche simplen Ver ben wie z.B. „schaue" schlich fehlen und daß der Spiele manchesmal viel Vorstellungs kraft mitbringen muß, wenn das Programm sich partout weiger eine bestimmte Handlung aus zuführen. Das Paradebeispiel Mit dem Auto kann man **nur** zum Flughafen fahren. Es fäll schwer, diese einzig mögliche Handlung aus dem Geschehen zu erschließen.
Ansonsten ist THE SILENT DEATH jedoch eine gut durchdachte Kriminalgeschichte, die jedem Adventure-Freak wärm stens zu empfehlen ist. Die Atmosphäre stimmt, die Grafiken entsprechen schon fast dem amerikanischem Comic-Sti die Texte sind witzig, die Handlung spannend bis zur letzten Szene. Noch Fragen?

(red.



SOFORT
KOSTENLOSE PREISLISTE
ANFORDERN

Joysoft

Inh. Gabriele Hartmann

EINE HOTLINE HAT JEDER
WIR HABEN DREI
0221/425566
0221/416634
0221/443056
UNSERE FAX-NUMMER: **0221/447161**

Wir freuen uns auf Ihren Anruf.
Auch wenn Sie nur ein paar Fragen haben!

PROGRAMM	ST	AMIGA	C64	IBM
100% Dynamite Compilation			49.90	
Asterix - Operation Hinkelstein	69.90	69.90		69.90
Ballistix			37.90	
Bar Games				69.90
Bat Man - The Movie	49.90	69.90	44.90	
Beach Volley		69.90	39.90	
Blue Angel 69	69.90	69.90	44.90	69.90
Bloodwych Data Disk	39.90	39.90		
Bomber	69.90	69.90	44.90	69.90
Bushido			39.90	
Cabal *	54.90	69.90		
Chambers of Shaolin	54.90	64.90		
Chase HQ	54.90	64.90	39.90	
Clown o 'Mania		54.90		
Continental Circus	54.90	54.90	42.00	
Darius *	49.90	64.90		
Dogs of War	49.90	49.90		
Dont go alone				69.90
Double Dragon II	49.90	49.90	39.90	
Dragons of Flame	64.90	64.90		64.90
Drakkhen *	74.90	79.90		79.90

PROGRAMM	ST	AMIGA	C64	IBM
Oriental Games *	69.90	69.90	39.90	69.90
Paperboy	54.90	54.90		
Pharaoh	69.90	69.90		69.90
Pictonary	74.90	74.90		74.90*
Pirates	69.90		49.90	69.90
Power Drift	69.90	69.90	44.90	
Quarz	69.90	69.90		
Rainbow Warrier		69.90		
Red Storm Rising	69.90	69.90	49.90	99.00
Rings of Medusa	74.90	74.90		
Rock 'n Roll	64.90*	64.90	39.90	64.90*
Roller Coaster Rumbler	54.90		54.90	
Shinobi	49.90	49.90	39.90	
Shuffle Puck Cafe	64.90	64.90		64.90
Sim City	79.90	79.90	54.90	79.90
Skidoo	54.90	54.90		54.90
Snoopy	49.90			
Space Ace *		99.00		
Space Rogue		79.90	59.90	79.90
Star Command	74.90	74.90		84.90
Star Treck V				79.90
Storm Lord	49.90	49.90		

NACHTRÄGLICH WAS ZU WEIHNACHTEN GEFÄLLIG?

Wenn Sie sich bei Ihrer nächsten Bestellung auf diese Anzeige berufen, schenken wir Ihnen 2 unserer Spiele-Demos!

PROGRAMM	ST	AMIGA	C64	IBM
Epyx Action			49.90	
European Space Simulator	79.90	79.90		109.00
Eye of Horrus	69.90			
F15 Strike Eagle				99.00
F29 Retaliator	74.90	74.90		
Fallen Angel *	49.90	49.90		
Fiendish Freddy	64.90	64.90		
Fighting Soccer	54.90	69.90	44.90	
Flight Simulator IV				129.00
Future Wars	69.90	69.90		
Ghost Busters II	64.90	64.90	39.90	79.90
Giants	69.90	74.90		
Gore	64.90	64.90		64.90
Grand Overt (Skat)		49.90		
Grand Prix Master	49.90	49.90		49.90
Great Courts	69.90	69.90	39.90	69.90
Hard Drivin'	59.90	59.90	39.90	69.90
Hawaiian Odyssee	49.90	49.90	49.90	49.90
Hillsfar (deutsch)	69.90	69.90		
Honda RVF	64.90	64.90		
Hounds of Shadow	69.90	69.90		
Indiana Jones II	69.90	69.90		79.90
Infestation *	69.90	69.90		
Interphase	69.90	69.90		
It came from the Desert		79.90		
Ivanhoe *	54.90	69.90		
Keef the Thief		69.90		69.90
Kick Off -Extra Time	34.90	34.90		
Kick Off - Player Manager	59.90	59.90		
Knight Force *	64.90	64.90		64.90
Laser Squad		54.90		
Light Force Compilation	69.90	69.90		
Lost Patrol	69.90	69.90		
M1 Tank Platoon				99.00
Midwinter	64.90	64.90		69.90
Moon Walker	49.90	64.90	39.90	
Muscle Cars zu TD II				39.90
Never Mind	54.90	54.90		59.90
North and South	69.90	74.90		69.90
Oliver	69.90	69.90		69.90
Omega	79.90	79.90	59.90	79.90
Operation Thunderbold *	54.90	69.90	44.90	

PROGRAMM	ST	AMIGA	C64	IBM
Stunt Car Racer	69.90	69.90	39.90	69.90
Super Wonderboy	59.90	69.90	44.90	
Superleague Soccer		59.90		
Swords of Twighlight		69.90		
Table Tennis Simulator	54.90	54.90		
The Untachables *	54.90	69.90	44.90	54.90
Their finest Hour	79.90*	79.90*		79.90
Time	79.90	79.90		
Tom und Jerry II	69.90	69.90	44.90	
Toobin	54.90	54.90	39.90	69.90
Tower of Babel	69.90	69.90		
Track Attack *	49.90	64.90		64.90
Turbo Outrun	49.90	64.90	39.90	
Twin World	69.90	69.90		
Ufo				99.00
Vette				74.90
Weird Dreams	69.90	69.90	49.90	69.90
Wind Walker				79.90
Xenomorph		69.90		
Xenophobe	64.90	64.90	39.90	
X-Out	59.90	59.90	39.90	

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.

DEMOVERSIONEN VON VIELEN AKTUELLEN TOP - SPIELEN VORRÄTIG

Pro Diskette 5.50 DM (für Clubmitglieder 3.50 DM)

VERSANDKOSTEN:
Bei Rechnungssummen ab 140.00 DM **versandkostenfreie Lieferung!**
4.00 DM pauschal bei Rechnungssummen zwischen 80.00 DM und 140.00 DM
6.00 DM pauschal bei Rechnungssummen bis 80.00 DM

ABSOLUT NEU! MUSIK VIDEOS

Auszug aus unsererem Musik-Video-Angebot

Titel	Preis
Is This Love	34.90
David Bowie Glass Spide	26.90
George Michal Fight	32.90
Iron Maden 12 Wasted Years	34.90
Iron Maden Made In England	37.90
ACDC Let There Be Rock	34.90
Depeache Mode 101	34.90
Bruce Springsteen Antology 77/78	39.90
Dire Straits Alchemy Life	34.90
Metallica II Of One	24.90
Doro The Videos	28.90
Billy Idol More Vital	34.90
1989 European DC - Mixing Champion Ship	69.90
Brian Ferry In Europe	39.90
Bon Jovi New Jersey	34.90
Fine Young Cannibals The Raw And The Coocked	34.90
20 Years Of Rock - Rolling Stones Magazin	44.90
Phil Collins Singles Collection	34.90
Sex Pistols The Filth And The Fury	39.90
Womak and Womak Celebrate the World	44.90
The Greatest Love - 13 Great Love Songs	39.90
Paul Mc Cartney - Put It	28.00
Queen - Rare Love	34.00
Hard 'n Heavy Volume IV	38.00

Ein paar nette Filmchen zum Entspannen...

Titel	Preis
Dornröschen	49.95
Mary Poppins	49.95
Robin Hood	49.95
Dirty Dancing	29.95
Rain Man	39.95
Die Ärzte Richy Guitar	39.90
101 Great Goals / Die besten Fußballspiele von 1969-bis 1987	49.90

Nicht das Richtige dabei?
Weitere Filme auf Anfrage...

Auch schon davon gehört?

der CLUB

wird unterstützt von:
ELECTRONIC-ARTS
RAINBOW ARTS MICROPROSE
SOFTGOLD RUSHWARE BOMICO

UNSER TIP: Noch heute Club-Unterlagen anfordern!

Wußten Sie, daß wir ständig einige tausend Programme auf Lager haben? Oder daß bei uns der Versand abgeht wie die Post? Und das wir ganz Eilige auch per Eilpost beliefern? Das wir Reklamationen kulant und schnell behandeln?

Probieren Sie uns mal!

Joysoft FILIALE DÜSSELDORF 1

4000 D'dorf 1, Pempelforter Str. 47, Tel. 02 11 - 36 44 45
Mo-Fr von 10 bis 18 Uhr 30, Mittwochs bis 14 Uhr,
Samstags bis 14 Uhr, langer Samstag bis 18 Uhr
Filialleitung: Beatrice Bürger



5000 Köln 1, Mathiasstr. 24-26, Telefon 02 11 - 23 95 26
Mo-Fr von 10 bis 13 Uhr und von 14 bis 18 Uhr 30,
Samstags bis 14 Uhr, langer Samstag bis 16 Uhr
Filialleitung: Theo Hilgers



BLITZ -VERSAND und LADENVERKAUF

5000 Köln 41, Gottesweg 157 (nähe Luxemburger Str.)
Mo-Fr von 10 bis 18 Uhr 30, Samstags bis 14 Uhr

Die freundlichen Leute an den Versand-Telefonen heißen:
Gabi, Petra, Irena, Ulli, Biggi, Detlef, Raimund, Holger und Guido



TOP 30 im Januar

Liebe Leser, wir haben für Sie die aktuelle Software-Hitparade zusammengestellt. Hierbei haben wir uns auf die uns übermittelten Verkaufszahlen der Software-Großhändler und auf Leserzuschriften gestützt. (Verkaufszahlen: 1/3; Leserwünsche: 2/3). Um die Charts für Sie übersichtlich zu machen, haben wir sie nach derzeitiger und vorangegangener Plazierung, Programmname, System und Herstellerfirma untergliedert.

Aktuelle Plazierung	Letzte Plazierung	Spiel	System	Hersteller
1	1	Batman – The Movie	Amiga/C-64/ST	Ocean
2	15	North and South	Amiga/ST	Infogrames
3	–	Indiana Jones – Adventure	PC/Amiga/ST	Lucasfilms/R.A.
4	5	Xenon 2 – Megablast	ST/Amiga	Image Works
5	6	Shadow of the Beast	Amiga	Psygnosis
6	–	Leisure Suit Larry III	Amiga/PC	Sierra On-Line
7	–	Ghostbusters II	ST/Amiga/C-64/Spectrum/CPC	Activision
8	–	Hard Drivin!	ST/Amiga	Domark
9	–	Sim City	PC/Amiga/Mac	Infogrames
10	4	Populous	Amiga/ST	Electronic Arts
11	–	Asterix – Hinkelstein	Amiga/PC/ST	Coctel Vision
12	–	Ghouls 'n' Ghosts	Amiga/ST/C-64	U.S. Gold
13	–	Chambers of Shaolin	ST/Amiga	Thalion
14	–	Super Wonderboy	ST/Amiga/C-64/CPC/Spectrum	Activision
15	10	Buffalo Bill Games	Amiga/ST/CPC/PC/C-64	Tyne Soft
16	–	Toobin'	Amiga/ST/CPC	Domark
17	–	Power Drift	ST/Amiga/C-64/CPC/Spectrum	Activision
18	–	Stunt Car Racer	ST/Amiga/C-64	Microstyle
19	23	Rock 'n' Roll	Amiga/ST/Spectrum	Rainbow Arts
20	–	Rings of Medusa	ST/Amiga	Starbyte
21	2	Beach Volley	Amiga/ST/C-64/CPC/Spectrum	Ocean
22	–	Interphase	ST/Amiga	Image Works
23	–	Chase H.Q.	C-64/CPC/Spectrum/Amiga/ST	Ocean
24	–	Pictionary	C-64/ST/Amiga/PC	Domark
25	19	Fugger	C-64/Amiga/ST/PC	Bomico (ehem. ASM-Microwelle)
26	–	Cabal	C-64/Spectrum 48/123/+3	Ocean
27	3	Kult	Amiga/ST	Exxos
28	9	Lizenz zum Töten	ST/Amiga/C-64/PC	Domark
29	wieder drin!	Kaiser	Amiga/ST	CCD
30	12	Quartz	ST/Amiga	Firebird

Top Ten/C-64

1 Batman-Movie	Ocean
2 Ghouls 'n' Ghosts	U.S. Gold
3 Cabal	Ocean
4 Super Wonderboy	Activision
5 Buffalo Bill	Tynesoft
6 Power Drift	Activision
7 Stunt Car Racer	Microstyle
8 Fugger	Bomico
9 Chase H.Q.	Ocean
10 Pictionary	Domark

Übermittelte Verkaufszahlen:

Folgende Software-Häuser stellten uns für die Januar-Top-30-Hitparade ihre Verkaufszahlen freundlicherweise zur Verfügung:

T.S. Datensysteme, Nürnberg
Ariolasoft, Rietberg
Bomico, Frankfurt
Leisuresoft, Bergkamen-Rünthe
Computer Shop (Gamesworld), München

Alle andern Software-Händler seien hiermit aufgerufen, uns bis spätestens 5. Januar 1990 ihre Trend-/Verkaufszahlen zu übermitteln! **Und:** Liebe Leser schickt uns weiterhin zahlreich Eure Favoriten (muß keine komplette 30er-Liste sein, es reichen auch weniger Titel!)

Top Ten/ST

1 Batman-Movie	Ocean
2 Hard Drivin'	Domark
3 Xenon 2	Image Works
4 North and South	Infogrames
5 Ghostbusters II	Activision
6 India Jones-Adv.	Lucasfilms
7 Asterix	Coctel Vision
8 Chambers of Shaolin	Thalion
9 Populous	Electronic Arts
10 Rings of Medusa	Starbyte

Top Ten/Amiga

1 Batman-Movie	Ocean
2 North and South	Infogrames
3 Indiana Jones-Adv.	Lucasfilms
4 Beast	Psygnosis
5 Xenon 2	Image Works
6 Larry 3	Sierra On-Line
7 Hard Drivin'	Domark
8 Sim City	Infogrames
9 Ghouls 'n' Ghosts	U.S. Gold
10 Asterix	Coctel Vision

Top Ten/Amstrad

1 Super Wonderboy	Activision
2 xxx (indi.)	Elite
3 Buffalo Bill	Tynesoft
4 xxx (indi.)	Ocean
5 Powerdrift	Activision
6 xxx (indi.)	Ocean
7 New Zealand Story	Ocean
8 Super Hang On	Electr. Dreams
9 Batman-Crusader	Ocean
10 Chase H.Q.	Ocean

Top Ten/PC

1 Sim City	Infogrames
2 Larry III	Sierra On-Line
3 Flight Sim 4	SubLOGIC
4 Indiana Jones-Adv.	Lucasfilms
5 Virus	Firebird
6 Falcon-F-16	Spec. Holobyte
7 Buffalo Bill	Tynesoft
8 Personal Nightmare	Horrorsoft
9 Ufo	Microsoft
10 Caveman Ughlymp.	Electr. Arts

1:0!

Bodo Illgner's SUPER SOCCER

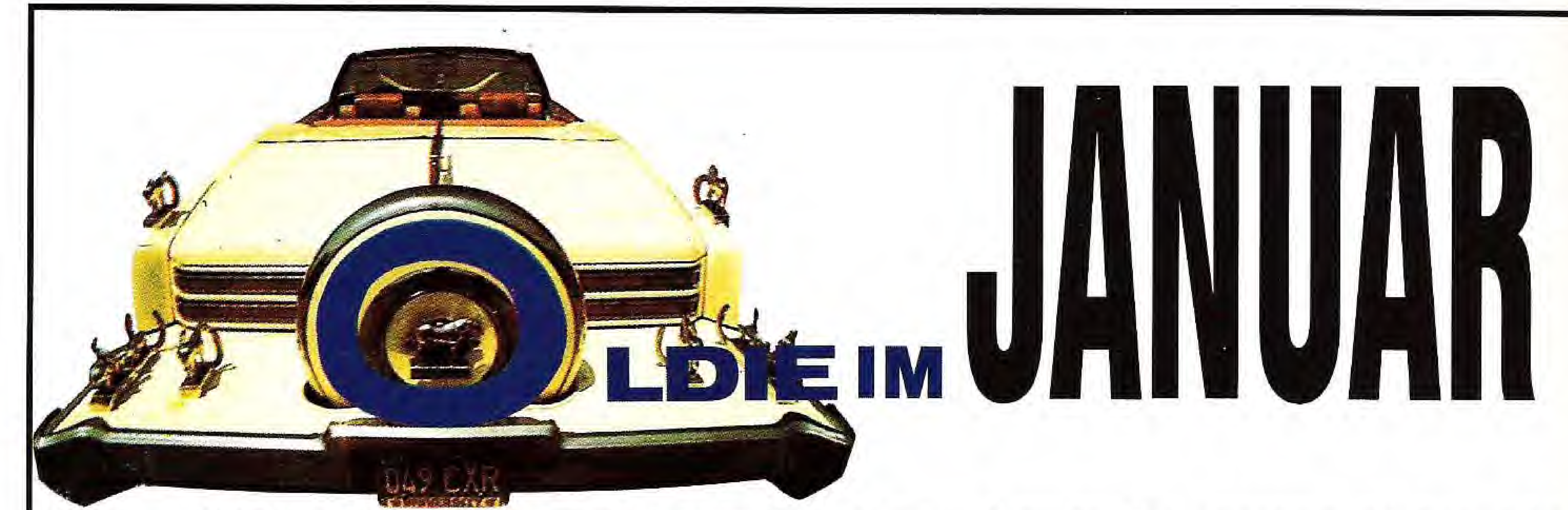
Kennen Sie den Namen des Fußballspiels, bei dem man jeden Spieler voll kontrollieren kann — auch den Torwart? Bei dem man immer vollen Überblick über alle Spielzüge hat und keinen Ball ins Leere schießt? Bei dem man wirklich alles selbst bestimmen kann; die Länge einer Halbzeit, die Mannschaftszusammensetzung, alle Eigenschaften der Spieler bis hin zur Haarfarbe? Na?



Na klar! BODO ILLGNER's SUPER SOCCER!
ST, AMIGA, COMMODORE 64, AMSTRAD CPC



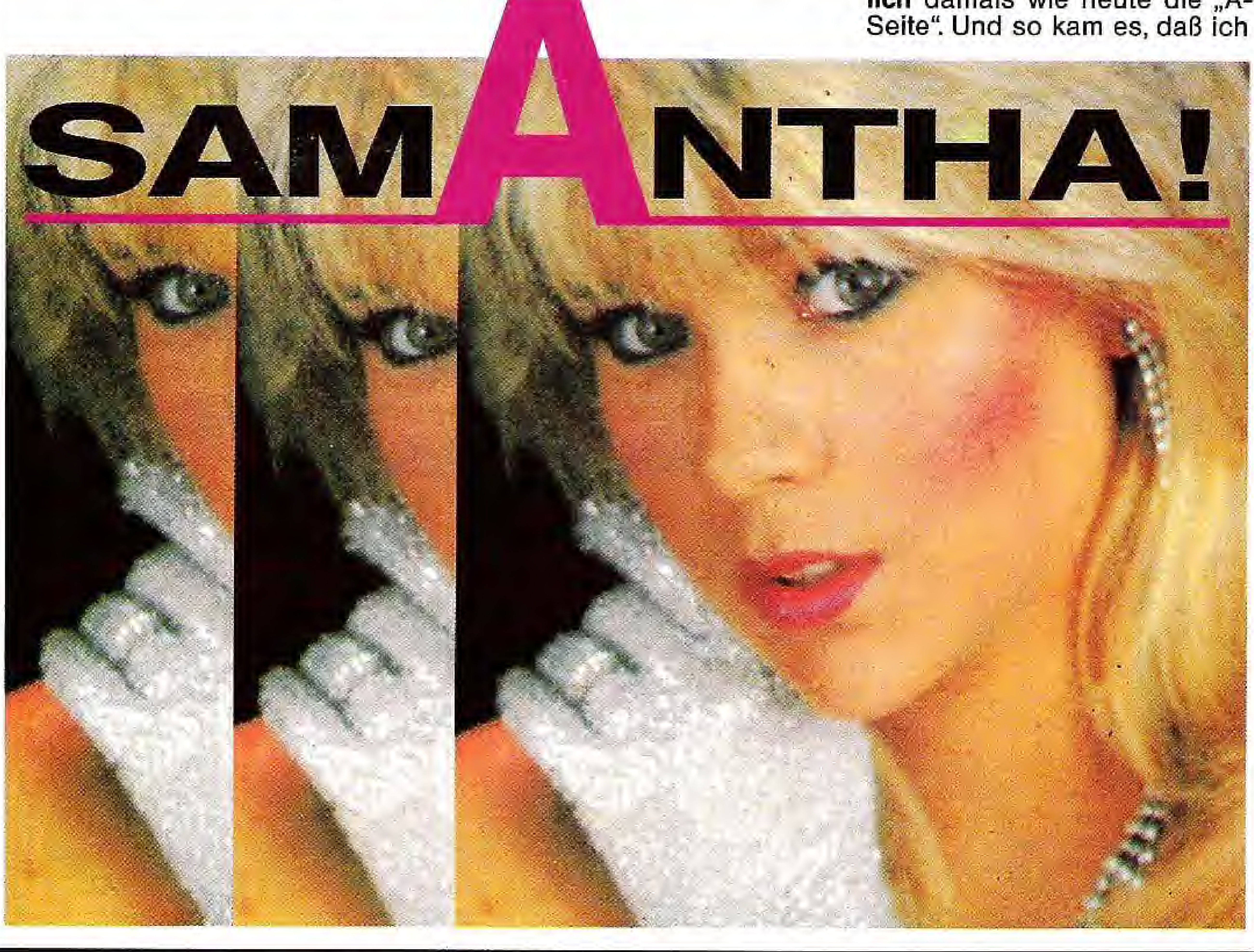
ariola Soft
Das Programm



OLDIE IM JANUAR

Sie ist zweifelsohne die „Mutter des computerisierten Strips": SAMANTHA FOX. Im Frühjahr 1986 hatte MARTECH weder Kosten noch Mühen gescheut, um das hübsche Mädel aus Camden Town (Nord-London) für diese Idee zu begeistern. „Sam", wie sie liebevoll von ihren Fans genannt wird, stand damals noch am Anfang ihrer Karriere. Aus dem vermeintlichen „Dummchen" („Fach"-Presse!!!) wurde nichts; man hatte sich in der äußerst selbstbewußten und intelligenten Frau geirrt. Dennoch: Sie „gab" sich für solch' ein gewagtes Programm her. Ganz schön mutig, Sam! Und der Erfolg gab ihr recht – man kann das spielstarke Produkt noch heute erwerben (T.S. Datensysteme, um hier nur einen Händler zu nennen). SAM FOX STRIP POKER ist unser erster OLDIE DES NEUEN JAHRZEHNTS.

TOUCH ME, SAMANTHA!




Programm: Samantha Fox Strip Poker, System: C-64, Spectrum, Amstrad, **Preis:** heute ca. 20 Mark, **Hersteller:** Martech (Firma mittlerweile erloschen), England.

Für ein gewaltiges Aufsehen sorgte das, wie manche es titulierten, „Edel-Porno-Game" **SAMANTHA FOX STRIP POKER** aus dem Hause **MARTECH.** Hatte die englische Firma doch „Neuland" betreten, etwas gewagt – und: gewonnen. SAM FOX's Strip ging (zumindest) erfolgreich durch ganz Westeuropa. Die 8bit-Fassungen waren überall „anzubringen". Und: Besonders die Spectrum-Version hatte einiges an Mehr zu bieten. So befand sich auf der „B-Seite" der Kassette ein echtes Five Card Stud Poker, wo sich bis zu vier Spieler an einer „echten" Poker-Session vergnügen konnten. Mich interessierte **natürlich** damals wie heute die „A-Seite". Und so kam es, daß ich zusammen mit 'nem guten Freund gegen die gewiefte Spielerin SAM insgesamt fünf Stunden benötigte, bis ich das digitalisierte (!!!) Endbild auf dem Specci bewundern durfte. Sicherlich, die anderen Fassungen – vor allem die des C-64 – waren in Deutschland erfolgreicher. Aber es zeigte sich hier, daß man mit einem geschickten Bluff hier und 'ner Finte dort das Mädel innerhalb von einer halben Stunden abstrippen konnte. Das war ein Nachteil. Kann aber auch an unserer stundenlangen Übung am Spectrum gelegen haben; somit kann ich nicht mehr mit Sicherheit behaupten, ob die 64er-Version spielschwächer war.

Auch die Schneider-Variante konnte mich begeistern. Auch hier mußte man über RAISE, BET und CALL gehen, um stückweise Sam dazu „aufzufordern", doch ein Teil der Hüllen fallenzulassen. Die Pop-Sängerin war – und das ist ein kleines Manko – zwar digitalisiert, konnte aber nur in „schwarzen Konturen" (begeistert u.U. auch einige „Fans"!!!) bestaunt werden. Insgesamt gab es 6 verschiedene Bilder und 1 intelligentes Programm, das alle Züge des „Gegenspielers" analysierte. Somit wurde es immer schwieriger, SAM zu überlisten. Man mußte also wohl oder übel hier und da, trotz brauchbaren Blattes, einmal einen Anti-Bluff einstreuen und die Karten hinwerfen. Als ich SAM nach ihrer **wirklich** persönlichen Meinung zu dem Spiel fragte, bemerkte sie u.a.: „Eigentlich müßten die Boys, wenn die verlieren, fairerweise auch mal die Hosen runterlassen!" Oh Gott, Sam, hoffentlich taten sie es nicht aus anderen Beweggründen!

MANFRED KLEIMANN

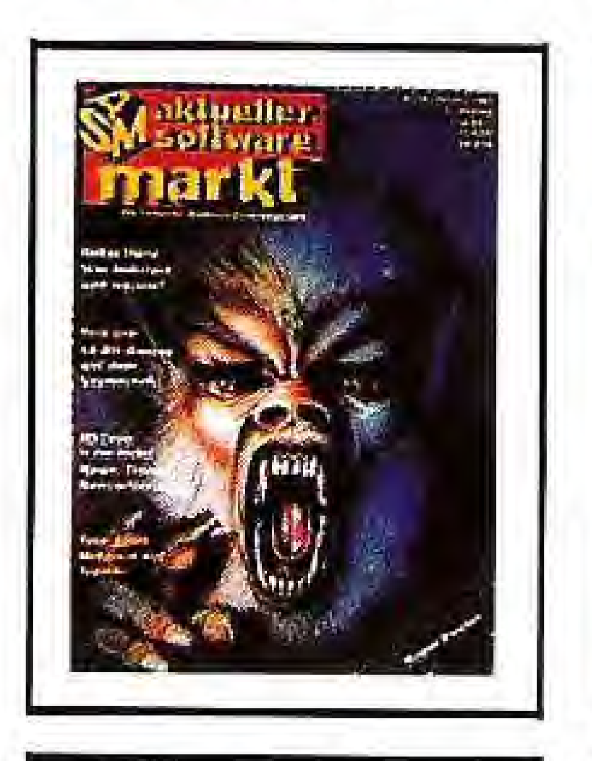
Grafik	**8**
Handhabung	**10**
Spielstärke	**10**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**


1 CD-Player zu gewinnen!
Jeder Leser, der dieses ASM-Schnippelchen auf eine frankierte Postkarte klebt und diese bis zum 15.12.1989 an die untenstehende Adresse schickt, kann einen CD-Player gewinnen! (Rechtsweg ausgeschlossen!)
ASM-Redaktion, Tronic-Verlag, Postfach 870, Kennwort: „Schnippelchen", 3440 Eschwege
PSST!
Für jeden neuen Abonnenten, den Ihr jetzt für „Aktueller Software Markt" werbt, erhaltet Ihr als Dankeschön eine Super-Postermappe! (10 versch. Motive, incl. 1 Megaposter)!
Was müßt Ihr tun?
Sprecht mit Euren Freunden und Bekannten. Füllt einfach den Coupon aus und sendet ihn mit Unterschrift an:
Tronic-Verlagsgesellschaft mbH
Abo-Service,
Postfach 870,
3440 Eschwege
Bitte beachten:
Neuer Abonnent und Prämienempfänger dürfen nicht ein und dieselbe Person sein!
Ich habe den neuen Abonnenten geworben! Bitte liefern Sie mir dafür:
☐ Super-Postermappe (10 verschiedene Motive incl. 1 Megaposter)
Name, Vorname
Straße, Nr.
PLZ, Wohnort
Datum Unterschrift
Ja, ich abonniere „Aktueller Software Markt" zum nächstmöglichen Termin zum Preis von 67,50 DM (10 Ausgaben) für mindestens ein Jahr. Bei Lieferung ins Ausland beträgt der Jahrespreis 73,– DM.
Das Abonnement verlängert sich nur dann um ein weiteres Jahr, wenn nicht 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.
Name, Vorname
Straße, Nr.
PLZ, Wohnort
Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:
☐ gegen Rechnung ☐ gegen Vorkasse
☐ Bargeldlos durch Bankeinzug
Konto-Nummer Bankleitzahl
Bankinstitut
Datum Unterschrift
Garantie: Mir ist bekannt, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen beim Verlag widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Dies bestätige ich durch meine 2. Unterschrift.
Datum Unterschrift

IHRE ASM-SAMMLUNG IST UNVOLLSTÄNDIG ?

Wir bieten Ihnen die Gelegenheit, Ihre ASM-Sammlung zu komplettieren.

ACHTUNG: Alle Ausgaben sind nur in einer begrenzten Anzahl vorhanden. Geliefert werden kann nur, solange der Vorrat reicht! Alle ASM-Hefte sind zum Stückpreis von 6,50 DM zu beziehen. Den Stückpreis der Sonderausgaben entnehmen Sie bitte den entsprechenden Ausgabenummern!


10/87


11/87


9/88


10/88


11/88


12/88


1/89


2/89


3/89


4/89


5/89


7/89


9/89


10/89


11/89


12/89


1/90

Zahlungsweise:
Nur per Vorkasse (Verrechnungsscheck oder Bargeld)! Nachnahmebestellungen sind nur bei Bestellungen ab 3 Exemplaren möglich.

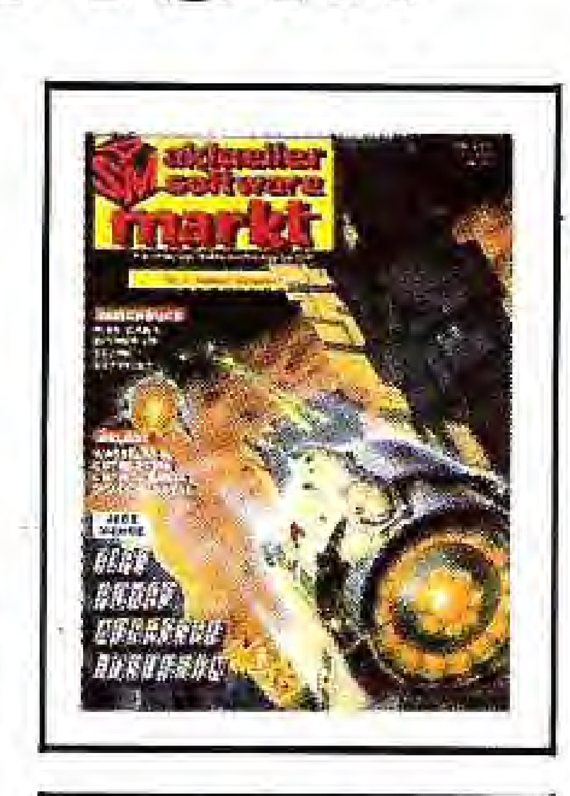
Anschrift:
Tronic-Verlagsgesellschaft mbH,
Versand-Service,
Postfach,
3440 Eschwege.
Absender nicht vergessen!

SONDERHEFTE - ASM

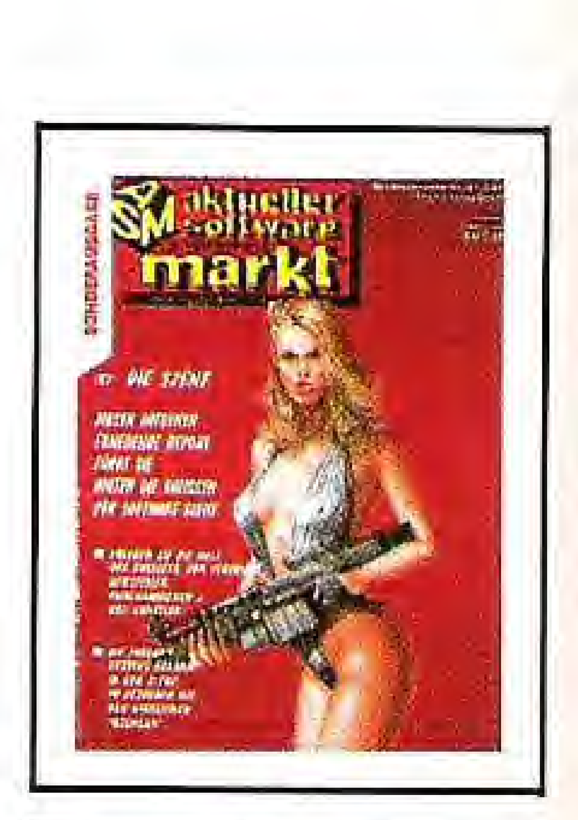

Nr.1 DM 9,80


Nr.2 DM 7,50


Nr.3 DM 7,50


Nr.4 DM 4.50


Nr.5 DM 7,50

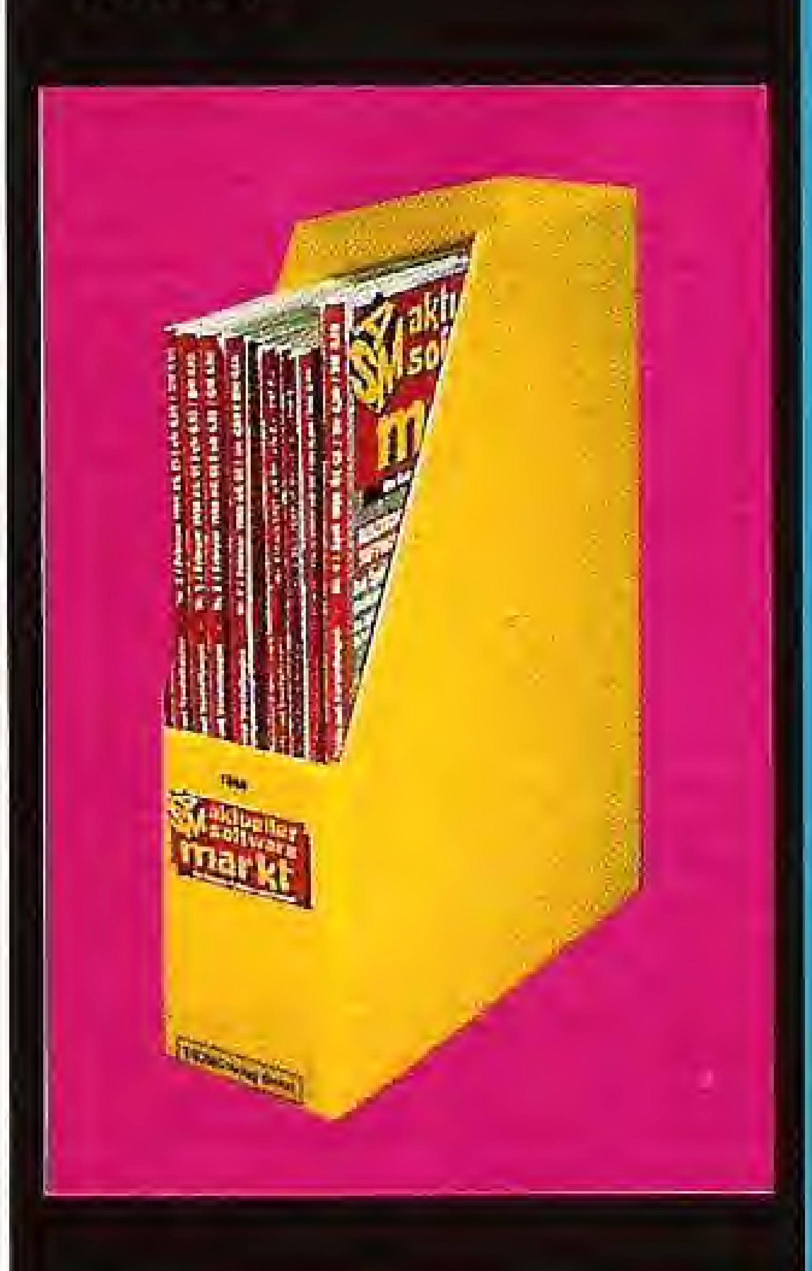

Nr.6 DM 7,50

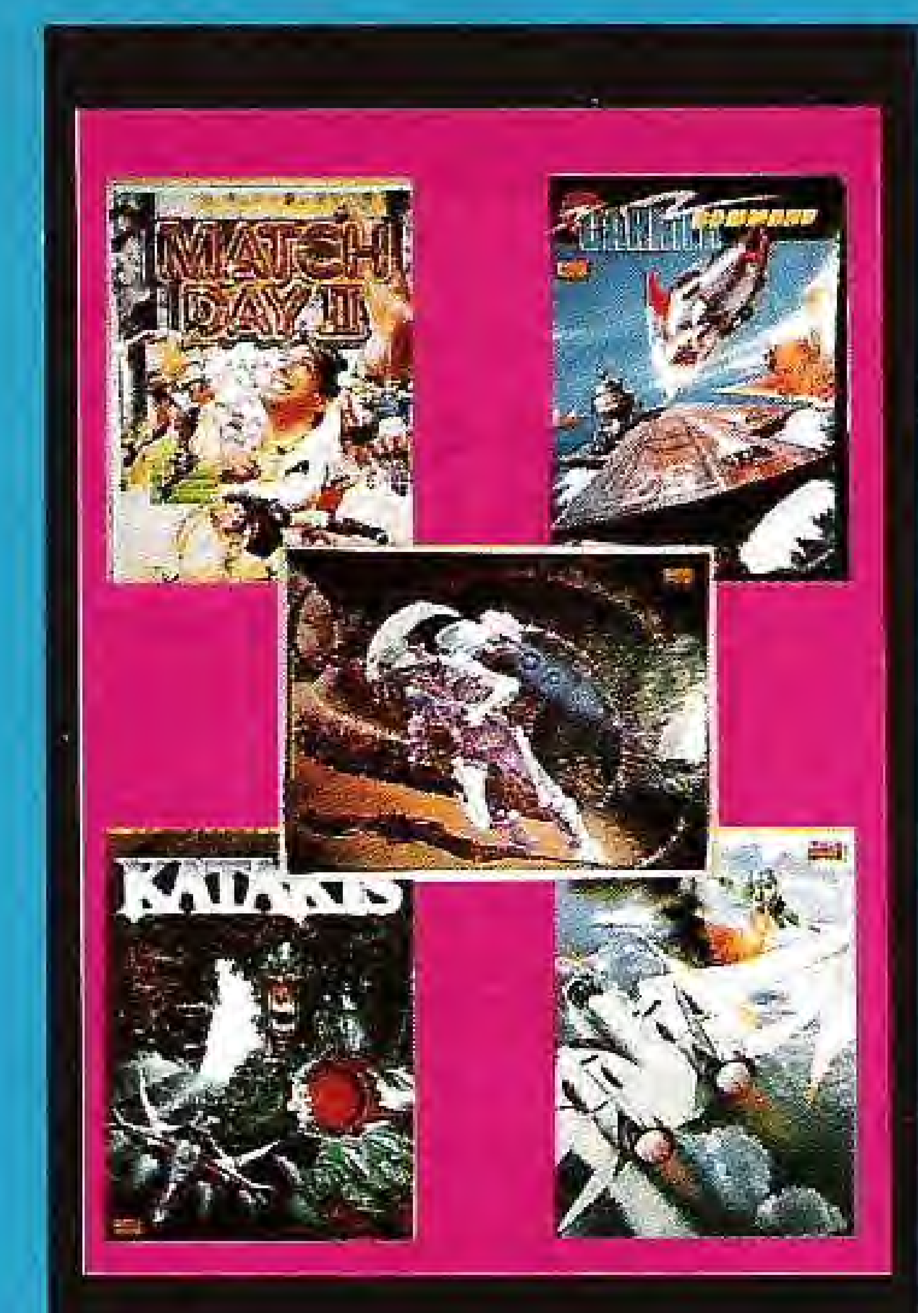
ASM-BAZAR

Sammelordner

zum Archivieren der heißbegehrten ASM-Zeitschriften.
In diesen Ordner passen alle 10 Ausgaben eines Jahres. Material: feste PVC-Folie. Einfache Handhabung.
Farbe: Gelb

Nur
DM 15,–

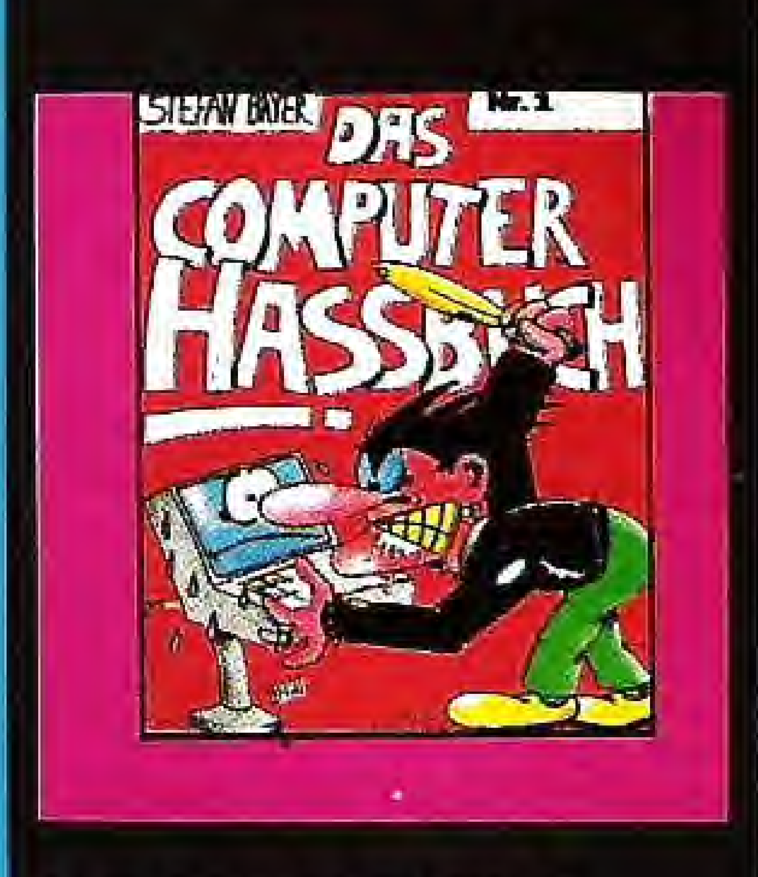






Postermappe

5 verschiedene Motive, Maße ca. 42 x 55 cm, incl. 1 Megaposter (Afterburner) ca. 84 x 110 cm.
Nur **DM 15,–**



Computer-Haßbuch

Jetzt gibt's den Dauerbrenner wesentlich billiger.
Nur **DM 5,–**



Secret-Service Taschenheft

aus ASM-Sonderheft Ausgabe Nr. 1. Jedoch ohne Poster.

Nur
DM 5,–

Bestellungen bitte an: Tronic-Verlagsgesellschaft mbH, Versand-Service, Postfach 870, 3440 Eschwege.
Zahlungsweise: Bei Vorkasse entstehen keine weiteren Kosten. Als Nachnahme zuzgl. Nachnahmegebühr. Nachnahme ins Ausland nicht möglich.



ASM-FUNDGRUBE

CPC-SOFT zum Superpreis! Je 10 DM

Aufgrund der überaus großen Nachfrage nach CPC-Disks und -Kassetten haben uns entschlossen, unsere Sonderposten-Aktion zu wiederholen und das Sortiment ZU ERWEITERN! Wie Ihr wißt, befinden sich in unserer Aktion Titel, die wir, egal, ob für Kassette oder Diskette, für 10 DEUTSCHE MARK an Euch abgeben können. Im einzelnen haben wir diese Art von Sortiment zusammengestellt (das Angebot gilt, so lange der Vorrat reicht!) WICHTIG: Bitte gebt bei allen Bestellungen auch Ersatztitel mit an, falls der bestellte Titel bereits vergriffen sein sollte!

CPC-KASSETTE:

- Basketmaster (884)
- Batman (479)
- Buggy Boy (916)
- Captain America (913)
- Circus Games (411)
- Colossus Chess 4.0 (439)
- Combat School (957)
- Deflector (939)
- Expansion Kit – FM II – (027)
- Firetrap (965)
- Flight Ace (396)
- Football Manager (837)
- Football Manager II (105)
- High Frontier (947)
- Incredible Shrinking Sphere (028)
- Knightmare (966)
- Mad Balls (954)
- Masters of the Universe (937)
- Motor Massacre (651)
- Out of this World (902)
- Pacland (904)
- Pink Panther (992)
- R-Type (349)
- Rampage (963)
- Ramparts (912)
- Run The Gauntlet (039)
- SDI (551)
- Side Arms (911)
- Space Ace (373)
- Stifflip and Co. (814)
- Superman (508)
- Tetris (984)
- The Eye (016)
- Werewolves of London (832)
- Western Games (883)

CPC-DISKETTE:

- Basil the Great Mouse Detective (D 887)
- Basketmaster (D 884)
- Batman (D 479)
- Blue War (D 914)
- Captain America (D 913)
- Chamonix Challenge (D 941)
- Championship Sprint (D 990)
- Circus Games (D 411)
- Colossus Chess 4.0 (D 439)
- Deflektor (D 939)
- Firetrap (D 965)
- Galactic Games (D 898)
- Incredible Shrinking Sphere (D 028)
- Mad Balls (D 954)
- Match Day II (D 956)
- Motor Massacre (D 651)
- Multi Calculator (D 485)
- Multi Layer (D 306)
- Out of this World (D 902)
- Pacmania (D 334)
- Rampage (D 963)
- Ramparts (D 912)
- Side Arms (D 911)
- Stifflip & Co. (D 814)
- Superman (D 508)
- Supersports (D 278)
- Supersprint (D 858)
- Superstar Soccer (D 890)
- The Eye (D 016)
- The Supreme Challenge (D 279)
- Trio (D 834)
- Typhoon (D 273)
- Werewolves of London (D 832

Bestellungen nur per Nachnahme (zzgl. Nn-Gebühr) mit Angabe der Bestellnummer.
Bestelladresse: Tronic-Verlag, Stad 45, 3440 Eschwege

Die gesammelten Werke – ASM 1/90

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
3001 – O'Connors Fight	11/89	156	Microw.
4x4 Off Road Racing	01/89	58	Sport
*688 Attack Sub	09/89	78	Strategie
A Question of Sport	03/89	77	Strategie
Abrams Battle Tank	09/89	79	Strategie
Ace 2088	05/89	39	Action
ACS Adventure Creator System	07/89	132	Anwender
Action	12/89	26	Kompilat.
Action Fighter	12/89	41	Action
African Raiders	04/89	17	Blickpunkt
African Raiders	05/89	54	Sport
Aidon	01/89	42	Blickpunkt
Albedo	01/89	43	Action
Alex Kidd 3 (Sega Mega)	05/89	57	Action
Alex Kidd in Hightech-World (Sega)	09/89	76	Action
Alf (Sega Master)	05/89	57	Action
Alien Legion	02/89	31	Action
All Points Bulletin	11/89	36	Action
Alpine Games	03/89	60	Sport
Altered Beast	11/89	16	Action
Altered Beast (Sega Master)	05/89	60	Action
American Pro Football (Sega)	09/89	75	Sport
Amiga Roulett	03/89	82	Strategie
Andromeda Mission	05/89	46	Action
Apache Strike	10/89	151	Action
April Journey (Aprilscherz)	04/89	83	
Arcade Muscels	05/89	42	Kompilat.
Archipelagos	04/89	36	Blickpunkt
*Archipelagos	07/89	48	Action
*Armalyte	01/89	14	Action
Arthur	10/89	140	Adventure
Arthur	11/89	124	Kopfnuß
Asgard	05/89	85	Strategie
Astaroth and the Angel of Death	10/89	9	Action
Atax	02/89	39	Action
Auf der Suche nach dem Vogel der Zeit	09/89	91	Adventure
Aunt Arctic Adventure	05/89	14	Action
Australopiticus Mechanicus	03/89	38	Action
Aztec Adventure	01/89	70	Action
B.A.T.	09/89	32	Blickpunkt
Baal	02/89	15	Action
Backgammon Master	09/89	86	Strategie
*Ballance of Power (The 1990 Edition)	07/89	80	Strategie
Ballistix	05/89	40	Action
Bandai Golf (NES)	12/89	56	Sport
Bar Games	12/89	42	Action
Bard's Tale III (Teil V)	02/89	106	Kopfnuß
Bard's Tale III (Teil VI)	03/89	30	Kopfnuß
Bard's Tale III (Teil VIII)	07/89	104	Kopfnuß
Bard's Tale III – Teil IV	01/89	90	Kopfnuß
Bards Tale III Teil VII	05/89	90	Kopfnuß
Barney Mouse	04/89	74	Blickpunkt
Batman	02/89	38	Action
Batman – The Movie	11/89	38	Action
Battlehawks 1942	03/89	91	Strategie
Battletech	05/89	76	Adventure
*Beach Volley	10/89	102	Sport
Beam	07/89	33	Action
Betrayal	04/89	124	Microw.
Beyond Dark Castle	12/89	12	Action
Bildarchivprogramm	03/89	124	Anwender
Billiards Simulator	04/89	49	Sport
*Bio Challenge	07/89	6	Action
Bit Exorcist	07/89	8	Action
Black Magic	10/89	54	Action
Blades of Steel (Nintendo)	09/89	71	Sport
Blasteroids	03/89	10	Action
Blasteroids	07/89	110	Action
*Block out	12/89	18	Action
*Blood Money	05/89	6	Action
*Blood Money	10/89	42	Action
Bloodwych	10/89	134	Adventure
Bloody Wolf (PC-Engine)	11/89	59	Action
Blue Angel 69	12/89	92	Blickpunkt
BMX Simulator II	12/89	48	Sport
Bomb Jack	07/89	112	Oldie
Bomber Raid (Sega Master)	04/89	69	Action
Bombfusion	05/89	46	Action
Bombuzal	01/89	42	Action
Bootiful Babe	09/89	11	Action
Break in (PC-Engine)	11/89	62	Strategie
*Buffalo Bill's Rodeo Show	09/89	42	Action
Bumpy	07/89	12	Action
Bushido	12/89	46	Action
Butcher Hill	05/89	10	Action
By fair Means or foul	01/89	57	Sport
C-Breeze	01/89	120	Anwender
C.O.P.-Shocker	04/89	104	Anwender
*Cabal	12/89	32	Action
California Games (Sega Master)	05/89	61	Sport
Canada Trading	04/89	58	Strategie
Captain Fizz	03/89	29	Action
Captain Silver (Sega Master)	04/89	71	Action
Casino Games (Sega Master)	10/89	63	Strategie
Castle Warrior	10/89	50	Action
Castlevania	01/89	73	Action
Castlevania II – Simon's Quest (NES)	09/89	72	Action
Centrefold Squares	12/89	83	Strategie
*Chambers of Shaolin	12/89	8	Action
Chariots of Wrath	09/89	31	Action
Chase	04/89	9	Action
Chicago 30's	07/89	12	Action
Chinese Karate	12/89	12	Action
*Christmas Collection	12/89	46	Action
Chuckie Egg	04/89	37	Action
Chuckie Egg	07/89	10	Action
Circus Attractions	07/89	63	Sport
Circus Games	02/89	58	Sport
Citadel	10/89	47	Action
Cloud Master (Sega)	11/89	62	Action
Clown o'Mania	11/89	17	Action
Collins On-Line	07/89	131	Anwender
Colossus Chess X	09/89	86	Strategie
Computer Diary '89	03/89	13	Blickpunkt
Conflict Europe	10/89	88	Strategie
Conqueror	02/89	66	Strategie
Continental Circus	12/89	51	Sport
Cosmic Pirate	03/89	42	Action
Cosmo Ranger	12/89	30	Action
Crash & Burn	01/89	15	Action
*Crazy Cars II	03/89	8	Action
Curse of the Azure Bonds	10/89	139	Adventure
Custodian	03/89	14	Action
Cyborg Hunter (Sega Master)	05/89	58	Action
Daily Double Horse Racing	11/89	66	Strategie
Damocles – Mercenary II	12/89	130	Blickpunkt
Dark Fusion	07/89	10	Action
Darts Challenge	07/89	60	Sport
Das deutsche Imperium	05/89	79	Strategie
Das Dschungelbuch	02/89	10	Action
Datastorm	10/89	46	Action
Day of the Vyper	11/89	90	Blickpunkt
Deathlord	02/89	92	Adventure
Deep Blue (PC-Engine)	09/89	72	Action
DEF CON 5	02/89	66	Strategie
Defender II (NES)	11/89	56	Action
Deja Vu II – Lost in Las Vegas	09/89	92	Adventure
Delta 4.3R	04/89	122	Adventure
Deluxe Paint III	09/89	144	Blickpunkt
Demo Demon	12/89	126	Anwender
Demon's Winter	09/89	100	Adventure
Die Stadt der Löwen	12/89	96	Adventure
Digi-Power	10/89	152	Microw.
Digital Champ (PC Engine)	12/89	60	Sport
Dimitri	05/89	124	Microw.
DNA Warrior	05/89	17	Action
Dogs of War	11/89	38	Action
Dominator	10/89	12	Action
Double Dragon	01/89	24	Action
Dr. Jekyll and Mr. Hide (NES)	12/89	58	Action
*Dragon Ninja	03/89	36	Action
Dragon Scape	05/89	36	Action
*Dragon's Lair	03/89	18	Action
Dragonspirit	12/89	40	Action
Dragonspirit (PC Engine)	03/89	66	Action
Dream Zone	03/89	74	Adventure
*Dungeon Explorer (PC-Engine)	09/89	70	Action
Dungeon Wizard	10/89	133	Anwender
Dynamic Duo	04/89	16	Action
Dynamite Dux	10/89	42	Action
Echelon	01/89	27	Action
Effekten-Markt	01/89	64	Strategie
Emperor of the Mines	12/89	75	Strategie
Enhanced Deluxe Paint	12/89	130	Blickpunkt
Eskimo Games	12/89	92	Blickpunkt
Espionage	02/89	62	Strategie
European Superleague	11/89	53	Blickpunkt
Evil Garden	05/89	38	Action
Evolution Cryser	04/89	12	Action
Exploding Fist +	02/89	44	Action
Explora II	03/89	72	Blickpunkt
*Explora II	04/89	80	Adventure
Eye of Horus	10/89	46	Action
F-1 Dream (PC-Engine)	11/89	56	Sport
F-14 Tomcat	04/89	56	Strategie
F-15 Strike Eagle II	10/89	84	Strategie
F-16 Combat Pilot	04/89	57	Strategie
F-19 Stealth Fighter	03/89	78	Strategie
F.O.F.T	05/89	84	Strategie
F.O.F.T.	03/89	80	Blickpunkt
Face off	05/89	25	Sport
Falcon – The Mission Disk Vol. 1	10/89	85	Strategie
Fantastic Four	07/89	18	Kompilat.
Fast Break	04/89	49	Sport
Fast Lane	10/89	148	Blickpunkt
Fastlane	12/89	52	Sport
Fiendish Freddy's Big Top o' Fun	11/89	48	Sport
Fighting Soccer	12/89	49	Sport
Fighting Street	04/89	48	Action
Final Lap Twin (PC-Engine)	10/89	66	Action
Fire Brigade	02/89	64	Strategie
Firezone	03/89	77	Strategie
First Contact	12/89	36	Action
First Strike	10/89	34	Action
*Fish	01/89	84	Adventure
Fish	04/89	87	Kopfnuß
Football Manager II Expansion Kit	03/89	54	Sport
Forgotten Worlds	09/89	10	Action
Four Soccer Simulators	01/89	57	Sport
Fright Night	07/89	49	Action
Fun School 2	07/89	82	Strategie
G.Nius	09/89	43	Action
Galactic Conqueror	02/89	43	Action
Galacty Force	09/89	138	Microw.
Galaga (Nintendo)	03/89	66	Action
Galagant 2010	12/89	172	Microw.
Galaxy '89	04/89	47	Action
Galaxy Force (Sega Master)	10/89	61	Action
Galdregons Domain	04/89	82	Adventure
Galileo II	02/89	26	Education
Game Graphics Designer	10/89	160	Anwender
*Game, Set & Match II	02/89	55	Sport
Games Crazy	11/89	49	Sport
Garfield – Winter's Tail	09/89	44	Action
Gemini Wing	10/89	40	Action
Genius	10/89	90	Strategie
Ghost 'n'Goblins (Nintendo)	05/89	62	Action
Ghost Hunters	02/89	12	Action
*Ghouls 'n'Ghosts (Sega Mega)	10/89	60	Action
GI Hero	02/89	34	Action
Giants	09/89	38	Action
Gilbert (Escape from Drill)	10/89	18	Action
Global Commander	03/89	85	Strategie
Goldrush	04/89	84	Adventure
Golf Master	02/89	59	Sport
Goonies II	02/89	50	Action
Gotcha!	10/89	44	Action
Gradius	01/89	72	Action
Graffiti Man	01/89	23	Action
*Grand Monster Slam	05/89	52	Sport
Grand Prix Circuit	02/89	59	Sport
Gravity Force	05/89	47	Action
Great Courts	09/89	59	Blickpunkt
Great Courts	10/89	103	Sport
Gribbly's Special Dayout	02/89	112	Oldie
Grover's Animal Adventures	02/89	27	Education
Growth	02/89	39	Action
Guerilla War	02/89	13	Action
*Gunhed (PC-Engine)	10/89	6	Action
H.A.T.E.	09/89	40	Action
Hard 'n' Heavy	05/89	14	Action
Heatwave	12/89	18	Action
Hell Bent	02/89	16	Action
Hell Raiser	10/89	51	Action
Hellfire Attack	01/89	32	Action
High Steel	09/89	44	Action
Highway Hawks	03/89	10	Action
Holiday Maker	03/89	74	Adventure
Hollywood Poker Pro	03/89	82	Strategie
Honey in the Sky (PC-Engine)	09/89	71	Action
Horse Racing	11/89	66	Strategie
Hot Ball	02/89	54	Sport
Hoyle's Book of Games – Vol. 1	12/89	84	Strategie
Human Killing Machine	05/89	43	Action
*Hybris	03/89	40	Action
Hyperdome	03/89	28	Action
I Ludicrus	04/89	14	Action
Illusionen	02/89	72	Microw.
Incredible Shrinking Sphere, The	04/89	18	Action
Indiana Jones – The Last Crusade	10/89	14	Action
Indiana Jones und der letzte Kreuzzug (Adventure)	11/89	80	Adventure
Indy 500	11/89	32	Action
Ingrid's back	01/89	88	Adventure
Interlude II	11/89	111	Strategie
International Team Sports	10/89	101	Sport
Into Afrika	05/89	79	Strategie
Iron Lord	04/89	86	Blickpunkt
Iron Trackers	12/89	28	Action
It came from the Desert	10/89	30	Blickpunkt
Jack Nicklaus	09/89	61	Sport
Jaws	09/89	36	Action
Jeanne d'Arc	03/89	86	Strategie
Jetfighter	09/89	80	Strategie
John Madden Football	12/89	50	Sport
Jordan vs Bird One-on-One	03/89	56	Sport
Journey	11/89	86	Adventure
Joust (NES)	11/89	61	Action
Jug	05/89	42	Action
Jump Machine	04/89	42	Action
K. Dalglish Soccer	04/89	49	Sport
*Kato + Ken (PC-Engine)	04/89	70	Action
Kayden Garth	01/89	88	Blickpunkt
Kenseiden	02/89	50	Action
Kick off	04/89	74	Blickpunkt
*Kick Off	07/89	64	Sport
*King's Quest IV	02/89	80	Adventure
*King's Valley II	03/89	41	Action
Kingdoms of England	09/89	82	Strategie
*Kings of the Beach	05/89	50	Sport
Kings Quest IV	05/89	86	Kopfnu
Knightforce	10/89	30	Blickpunkt
Krypton Egg	09/89	37	Action
*Kult	09/89	88	Adventure
L.E.D. Storm	03/89	12	Action
*Lancelot	01/89	87	Adventure
Laser Squad	12/89	76	Strategie
Last Duel	07/89	53	Action
League Challenge	07/89	63	Sport
Leben und sterben lassen	01/89	36	Action
Legend of Djel	11/89	87	Adventure
Legend of Fairghail	05/89	75	Blickpunkt
Lehensherren	11/89	30	
*Leisure Suit-Larry II	02/89	83	Adventure
*Leonardo	04/89	10	Action
Life and Death	10/89	98	Education
Life Force (NES Nintendo)	05/89	62	Action
Lightforce	11/89	148	Oldie
Litti's Hot Shot	07/89	61	Sport
*Lizenz zum Töten	09/89	28	Action
Lord of the Sword (Sega Master)	04/89	72	Action
Lords of the Rising Sun	03/89	70	Blickpunkt
*Lords of the Rising Sun	07/89	84	Strategie
M1 Tank Platoon	11/89	152	Blickpunkt
M1 Tank Platoon	12/89	80	Strategie
Magic Candle	10/89	138	Adventure
Magic Marble	07/89	46	Action
MakroDat & MakroText	01/89	122	Anwender
Manhunter II – San Francisco	11/89	88	Adventure
Manhunter New York	05/89	77	Adventure
Maria's X-Mas Box	03/89	76	Strategie
Mars Saga	02/89	90	Adventure
Master Ninja – Shadow Warrior of Death	09/89	112	Action
Mata Hari	02/89	14	Action
Mayday Squad	07/89	50	Action
Metal Gear (NES)	10/89	64	Action
Microprose Soccer	01/89	56	Sport
Might & Magic	12/89	104	Adventure
Mike Read's Computer Pop Quiz	07/89	13	Blickpunkt
Millennium 2.2	09/89	84	Strategie
Mindforce	05/89	82	Strategie
Mission Malta	01/89	85	Adventure
Modem Wars	01/89	62	Strategie
Monopoly (Sega)	02/89	53	Strategie
Monte Carlo Casino	11/89	65	Strategie
Moonwalker	10/89	148	Blickpunkt
Mortville Manor	02/89	104	Kopfnuß
Motor Massacre	02/89	28	Action
Mr. Heli	10/89	44	Action
Murders in Venice	07/89	94	Adventure
*Myth	10/89	136	Adventure
NATO Assault Course	01/89	35	Action
Navy Moves	09/89	29	Action
Navy Seal	09/89	17	Action
*Nectaris (PC-Engine)	09/89	68	Strategie
Nemesis – The Go Master	12/89	83	Strategie
Nemesis 3 – The Eve of Destruction	05/89	41	Action
Night Hunter	02/89	68	Action
Nightdawn	07/89	9	Action
Nightwalk	12/89	30	Action
Ninja Massacre	09/89	36	Action
Nitro Boost	09/89	27	Action
No Excuses	01/89	37	Action
*North & South	12/89	78	Strategie
North and South	11/89	152	Blickpunkt
Oil Imperium	03/89	26	Blickpunkt
Oil Imperium	07/89	86	Strategie
Ökolopoly	12/89	88	Strategie
Onslaught	10/89	140	Blickpunkt
*Operation Neptune	04/89	76	Action
Operation Wolf	01/89	10	Action
*Orbiter	05/89	80	Strategie
Ordyne (PC Engine)	12/89	58	Action
*Othello Killer	07/89	83	Strategie
Otsumatsukun (Sega Mega)	10/89	66	Action
Outrun 3D (Sega Master)	05/89	58	Action
Oxxonian	05/89	9	Blickpunkt
Para Assault Course	05/89	41	Action
Paradroid	01/89	104	Oldie
Passing Shot	10/89	105	Sport
Paste-Man Pat	03/89	37	Action
PC Challenge	07/89	15	Action

ASM-Service

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
*PC-Globe +	10/89	97	Education
*Personal Nightmare	09/89	92	Adventure
Personal Nightmare	10/89	106	Kopfnuß
Pete Rose Pennant Fever	04/89	51	Sport
Phantom Fighter	03/89	15	Action
*Phobia	10/89	13	Action
Pictionary	11/89	69	Blickpunkt
Pitfall II – Lost Caverns	10/89	108	Oldie
PMA – Professional Music Artist	12/89	126	Anwender
Police Quest II	03/89	71	Adventure
*Populous	04/89	54	Strategie
*Populous – The Promised Lands	10/89	90	Strategie
Poseidon Wars (Sega)	03/89	63	Action
*Power Drift	12/89	53	Sport
*Power League Baseball II (PC-Engine)	11/89	60	Sport
Power Pyramids	01/89	43	Action
Power Struggle – Classic Conflicts	03/89	83	Strategie
*Powerplay Hockey	02/89	56	Sport
*Precious Metal	09/89	14	Action
*Premier Collection	07/89	14	Kompilat.
President is missing	02/89	86	Adventure
Prison	05/89	40	Action
Pro Skateboard Sim.	02/89	55	Sport
*Pro Tennis Simulator	12/89	164	Sport
Professional Ass	05/89	123	Anwender
Project Firestart	09/89	13	Action
Prophecy	07/89	107	Adventure
*Prospector	01/89	60	Strategie
Psycho Fox (Sega Master)	10/89	64	Action
PT-109	03/89	76	Strategie
*Puffy's Saga	01/89	16	Action
*Purple Saturn Day	01/89	8	Action
Qatbol	11/89	90	Blickpunkt
*Quartz	10/89	33	Action
Quasar	01/89	24	Action
Quizmaster ST	03/89	48	Microw.
R-Type (Sega)	02/89	48	Action
Rack'em	03/89	90	Strategie
Raffles	05/89	48	Action
Raider	04/89	13	Action
Rainbow Warrior	10/89	38	Action
Rallye Cross Simulator	09/89	37	Action
Rambo III	01/89	10	Action
Rampage (Sega Master)	04/89	71	Action
Red Heat	09/89	39	Action
Red Lightning	10/89	89	Strategie
Renegade III – The final Chapter	05/89	16	Action
Replictor Backup	05/89	24	Anwender
Return of the Jedi	01/89	50	Action
Rick Dangerous	09/89	29	Action
*Rings of Medusa	12/89	71	Strategie
Ringside	02/89	60	Sport
RL-Chart	03/89	124	Anwender
Robin of Sherwood	03/89	104	Oldie
Robo Cop	02/89	32	Action
Robo Warrior (NES)	09/89	77	Action
Rock 'n' Roll	11/89	42	Action
Rock Challenge	03/89	79	Strategie
Rock on (PC Engine)	12/89	56	Action
Rock Star – ate my Hamster	05/89	78	Strategie
*Rocket Ranger	01/89	66	Strategie
Roll-Out	09/89	18	Action
Roller Coaster Rumbler	12/89	40	Action
Romuzak 6.3	09/89	131	Anwender
*Roy of the Rovers	01/89	86	Adventure
Run the Gauntlet	05/89	55	Sport
RVF 750	07/89	34	Blickpunkt
*RVF Honda	09/89	64	Sport
S.T.A.G.	02/89	63	Strategie
Safari Guns	11/89	33	Action
Saint & Greavsie	11/89	65	Strategie
*Savage	01/89	18	Action
*Scapeghost	12/89	98	Adventure
Scary Mutant Space Aliens from Mars	05/89	74	Adventure
Scorpio	01/89	28	Action
Scorpion	05/89	18	Action
Search for the Titanic	11/89	64	Strategie
Sentinel Worlds I	07/89	92	Adventure
Sextett 2	11/89	42	Action
Shadow of the Beast	10/89	152	Blickpunkt
Shadow of the Beast	11/89	10	Action
Shanghai Warriors	05/89	47	Action
Sherlock	04/89	100	Kopfnuß
Shinobi	11/89	18	Action
Shogun	07/89	90	Adventure
Shoot-Out	02/89	46	Action
*Shufflepuck Café	12/89	15	Action
Shutdown	03/89	61	Sport
*Silkworm	09/89	8	Action
Silpheed	07/89	14	Action
Sim City	10/89	86	Strategie
Simulgolf	05/89	51	Sport
Sixiang	04/89	12	Action
Skat	10/89	87	Strategie
Skate of the Art	10/89	36	Action
Skateball	04/89	86	Blickpunkt
Skateball	05/89	12	Action
Skrull	11/89	14	Action
Skweek	07/89	16	Action
Slayer	01/89	28	Action
Sleeping Gods Lie	07/89	54	Blickpunkt
Sleeping Gods Lie	09/89	90	Adventure
Slider	02/89	63	Strategie
Snoopy	12/89	164	Action
Soccer Manager Plus	10/89	90	Strategie
Soleil Noir (Sola Negro)	12/89	128	Action
*Sonson II (PC-Engine)	09/89	74	Action
*Space Harrier (Sega Mega)	07/89	68	Action
*Space Quest III	07/89	88	Adventure
Space Spuds	03/89	37	Action
Spherical	05/89	48	Action
Spitting Image	02/89	33	Action
Sporting Triangles	12/89	76	Strategie
ST' Olympiad	03/89	60	Sport
Star Wars Trilogy	12/89	15	Action
Start & Run	02/89	131	Anwender
Steel	02/89	46	Action
Steel Thunder	10/89	32	Action
Steigar	12/89	14	Action
Steve Davis World Snooker	07/89	61	Sport
Stinger (NTSC)	10/89	62	Action
Storm Warrior	11/89	32	Action
*Stormlord	09/89	12	Action
Stormtrooper	09/89	15	Action
STOS Maestro	07/89	130	Anwender
STOS-Compiler	10/89	132	Anwender
Street Cred Football	11/89	49	Sport
Street Warrior	04/89	35	Action
Strider	10/89	36	Action
*Stunt Car Racer	10/89	39	Action
Sumera	05/89	83	Strategie
Super Grid Runner	09/89	37	Action
Super Mario Brothers 2 (Nintendo)	03/89	62	Action
Super Scramble Simulator	09/89	62	Sport
Super Thunderblade (16bit Sega)	02/89	49	Action
Superleague Soccer	12/89	86	Strategie
Superman – The Man of Steel	02/89	28	Action
Sword of Aragon	11/89	68	Strategie
*Sword of Sodan	02/89	8	Action
Swords of Twilight	12/89	102	Adventure
T.K.O.	03/89	56	Sport
Taifun of Steel	05/89	82	Strategie
Take Charge	05/89	122	Anwender
Talespin	10/89	131	Anwender
Tank Attack	02/89	64	Strategie
Tank Buster	04/89	14	Action
Tank Command	01/89	26	Action
Targhan	07/89	8	Action
Techno Cop	02/89	40	Action
*Teenage Mutant Ninja Turtles (NES)	11/89	55	Action
Teenage Queen	04/89	58	Strategie
Tennis Ace (Sega Master)	12/89	60	Sport
Terra Fighter	07/89	50	Action
*Test Drive II	09/89	60	Sport
The American Civil War – Vol. III/McArthur's War	03/89	90	Strategie
The Ashes of Empire (Postspiel)	10/89	28	
The Baseball (Sega Master)	07/89	66	Sport
The Chambers of Shaolin	11/89	108	Blickpunkt
The Champ	09/89	27	Action
The Cycles	12/89	14	Action
The Deep	05/89	36	Action
The final Musicsystem extended	12/89	124	Anwender
*The Games – Summer Edition (16-Bit)	10/89	100	Sport
The Kristal	01/89	44	Blickpunkt
The Kristal	03/89	68	Adventure
*The Last Ninja II	03/89	35	Action
The Last Trooper	05/89	39	Action
The Legend of Blacksilver	02/89	86	Adventure
The Magic Candle	10/89	138	Adventure
The Muncher	07/89	52	Action
The Munsters	03/89	16	Action
The Muscle Cars	12/89	51	Sport
The National	05/89	79	Strategie
The Newzealand Story	10/89	52	Action
The Ninja Warriors (PC Engine)	12/89	57	Action
The Paranoia Complex	09/89	34	Action
*The Pioneer Plague	01/89	12	Action
The Real Ghostbusters	07/89	32	Action
The Rings of Medusa	11/89	150	Blickpunkt
The Running Man	09/89	38	Action
*The Second World	12/89	82	Strategie
*The Story so far – Vol. 2	10/89	50	Kompilat.
*The Story so far – Vol. 3	11/89	13	Action
The Story so far – Vol. 4	11/89	29	Action
The Survivor	01/89	118	Microw.
The Untouchables	12/89	44	Action
*Their finest Hour	12/89	74	Strategie
Thud Ridge	12/89	146	Strategie
Thunder Blade	01/89	71	Action
Thunder Force II (Sega Mega)	11/89	58	Action
Thunderbirds	10/89	34	Action
*Thunderblade	02/89	42	Action
Thunderwing	04/89	18	Action
*Tiger Heli (PC Engine)	12/89	62	Action
Tiger Road	02/89	12	Action
Tim & Struppi auf dem Mond	09/89	142	Blickpunkt
Time Runner	09/89	18	Action
Time Scanner	09/89	40	Action
Time Soldier (Sega)	09/89	74	Action
Times of Lore	02/89	85	Adventure
TIP TOP	02/89	132	Anwender
Tischtennis Simulator	10/89	104	Sport
Titan	03/89	40	Action
To the Earth (NES)	11/89	61	Action
Tokado	05/89	83	Strategie
Tom & Jerry	04/89	45	Blickpunkt
Tom & Jerry 2	12/89	92	Blickpunkt
Tom und Jerry	05/89	13	Action
Tomcat	04/89	35	Action
Tongue of the Fatman	12/89	10	Action
Top Gun	01/89	72	Action
Total Eclipse	02/89	44	Action
*Track Suit Manager	05/89	54	Sport
Trailblazer	05/89	104	Oldie
Trained Assassin	09/89	16	Action
*Triad – Vol. 2	11/89	18	Action
Turbo	11/89	50	Sport
Turbo C 1.5	04/89	123	Adventure
*TV Sports Football	03/89	52	Sport
Twilight World	07/89	108	Microw.
Twilight's Ransom	09/89	100	Adventure
Two to One	04/89	74	Blickpunkt
Two to One	10/89	54	Action
*UFO	12/89	90	Strategie
*Ultima V	02/89	88	Adventure
Universe II	01/89	61	Strategie
*Usas	04/89	8	Action
Verminator	11/89	14	Action
Veteran	01/89	13	Action
Vette!	07/89	24	Blickpunkt
Victory	04/89	59	Strategie
Victory Road	03/89	9	Action
Video-Archiv	02/89	132	Anwender
Vigilante (PC-Engine)	05/89	56	Action
Vigilante (Sega Master)	05/89	60	Action
Vindex	04/89	46	Action
Vindicators	07/89	45	Action
Virus Killer	07/89	31	Blickpunkt
Voyager	07/89	52	Action
Vulcan	12/89	84	Strategie
Wall Street Wizard	03/89	88	Strategie
Wampum Foxbase +	03/89	122	Anwender
Wanderer 3 D	04/89	9	Action
*Wanted	02/89	18	Action
War in Middle Earth	03/89	84	Strategie
Warp	04/89	77	Action
Warriors of the Wasteland	07/89	18	Action
Wataru (PC-Engine)	10/89	65	Action
Waterloo	09/89	85	Strategie
Wayne Gretzky Hockey	04/89	52	Sport
*WEC Le Mans	03/89	54	Sport
*Weird Dreams	10/89	16	Action
WI-TEX	02/89	130	Anwender
Wicked	10/89	54	Action
Willow	03/89	28	Action
Winning Shot (PC-Engine)	07/89	69	Sport
Wizards & Warriors (NES)	10/89	62	Action
Wizards Castle	05/89	38	Action
Wizmo	04/89	44	Action
Wonderboy III (Sega)	09/89	75	Action
Wondermomo (PC-Engine)	10/89	61	Action
*World Court Tennis	03/89	6	Sport
*World Cup Soccer	11/89	8	Sport
Wrestlemania (NES)	11/89	59	Sport
*Wrestling (PC-Engine)	10/89	56	Sport
Wrestling (PC-Engine)	10/89	56	Sport
X-Copy	01/89	124	Anwender
X-Out	11/89	150	Blickpunkt
*Xenon 2 – Megablast	10/89	43	Action
Xenophobe	11/89	40	Action
Xevious (NES)	04/89	72	Action
Xorron 2001	02/89	32	Action
Xybots	09/89	45	Action
Y's (Sega)	03/89	64	Action
Zamzara	04/89	44	Action
Zany Golf	04/89	50	Sport
Zeppelin Master Blaster	07/89	51	Action
*Zork Zero	07/89	93	Adventure
Zug um Zug	02/89	26	Education

Impressum

Herausgeber
Axel Gredé (verantw.)

Chefredakteur
Manfred Kleimann (M.K.)

Redaktion
Bernd Zimmermann (bez; Stellv.), Michael Suck (msu), Ulrich Mühl (uli), Torsten Oppermann (top), Peter Braun (pb), Gabi Straube (gast)

Freie Mitarbeiter
Ottfried Schmidt (os), Matthias Siegk (mats), Torsten Blum (tob), Robert Fripp (fripp), Rudi Soltar (rs), Moritz Thiemann-Zahn (motz), Uwe Winkelkötter (uwe), Bendrik Muhs, Frank Brall (fb)

Gestaltung
Annette Braun, M.B.M. New Pardon, Eschwege

Comics
Stefan Bayer, Mathias Neumann

Titel
Mark Bromley

Fotos
Frank Brall, Matthias Siegk

ASM London
Davencross Ltd., Mulliner House, Flanders Road, London W4 1NN, England

Anzeigenleitung
Hartmut Wendt, Andrea Komorowski,
Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 3 ab 1.5.88

Anzeigensatz
Uwe Siebert (Ltg.), Birgit Jahn, Regina Sieberheyn, Andrea Kloss

Satz
Grunewald Satz & Repro GmbH,
3500 Kassel

Reproduktion
Repro Team Kassel GmbH,
3501 Niestetal-Sandershausen

Druck u. Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG,
3500 Kassel,

Vertrieb
Verlagsunion Pabel Moewig KG,
6200 Wiesbaden,
Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement
Jahresabonnementpreis (10 Ausgaben)
DM 67,50, Ausland DM 79,50
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich um diesen Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Gerda Daumann, Margot Morgenstern
Tel.: 05651/30011

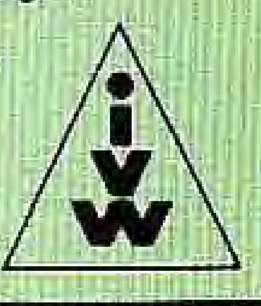
Verlag und Redaktion
Tronic-Verlagsgesellschaft mbH,
Postfach 870, 3440 Eschwege
Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Telefax 0 56 51 / 3 00 14
Hotline 0 56 51 / 3 00 12 - 13
(Uli & Torsten) nur Mi. von 16.30 - 19 Uhr
Mailbox 0 56 51 / 3 00 15
Bildschirmtext 0 56 51 / 3 00 16

Manuskripte
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein.

Mit der Einsendung von Manuskripten gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden.

Für unverlangt eingesandte Manuskripte kann keine Garantie übernommen werden.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW)



ISSN 0933-1867

ASM-Generalkarte

Der praktische Einkaufsführer

1. Delta Soft, Schönwalderstraße 55, 1000 Berlin 20, Tel.: (0 30) 3362063.
2. Shw-Computer, Schachtweg 5A, 3180 Wolfsburg, Tel.: (0 53 61) 1 43 77
3. Bienengraeber, Ottenser Str. 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (0 40) 5 40 12 17
4. CSJ Computersoft, Auf dem Schacht 17, 3203 Sarstedt 4, Tel.: (0 50 66) 40 31.
5. reline Software, Königstr. 55, 3000 Hannover 1. Tel.: (0511) 315834.
6. Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (05 61) 88 01 11.
7. Mediencenter Iserlohn, Werningerstr. 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599.
8. ha-ku-soft, Bahnstr. 38, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 11) 32 85 55.
9. Joysoft, Pempelforterstr. 47, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 11) 36 44 45.
10. Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2. Tel.: (0 21 01) 60 70.
11. Micro-Händler, Malmedyer Straße 27, 4050 Mönchengladbach, Tel.: (02 61) 66 50 96 - 98.
12. Diamond Software, Regentenstr. 178, 4050 Mönchengladbach. Tel.: (0 21 61) 2 16 39.
13. Compy-Shop OHG, Gneisenaustr. 29, 4330 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (02 08) 49 71 69.
14. EAS, Liegnitzer Weg 16, 4690 Herne, Tel. (0 23 23) 4 30 22.
15. Schuster Elektronik, Obere Münsterstr. 33, 4620 Castrop-Rauxel. Tel.: (02305) 3770.
16. Leisuresoft Deutschland GmbH, Industriestr. 23, 4709 Bergkamen-Rünthe. Tel.: (0 23 89) 78 00.
17. Mastertronic, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest, Tel.: (0 29 21) 7 50 28.
18. Ariolasoft, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel: (0 52 44) 4 08 - 0.
19. Korona-Soft, Siegfriedstr. 36, Postfach 31 15, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 2 66 36.
20. Lindenschmidt, Schulstr. 14, 4972 Löhne, Tel.: (05732) 72849
21. Soft- u. Hardware-Haus Bornemann, Kurt-Schumacher-Str. 60, 6100 Darmstadt 13, Tel.: (0 61 51) 59 51 13.
22. Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (0241) 152051
23. Bomico, Elbinger Straße 1, 6000 Frankfurt 90, Tel.: (069) 706050.
24. Teledienst, Gebrüder-Lang-Str. 7, 6360 Friedberg.
25. Atari Corp. Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel. (06142) 2090.
26. MN-Hobby Soft, Hard & Software-Versand, Inh. Michael Naujoks, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (06201) 18 12 03.
27. Diabolo-Versand, Melanchthonstr. 75/1, 7518 Bretten. Tel.: (0 72 52) 30 58.
28. Computer Shop, Landsbergerstr. 135, 8000 München 2, Tel.: (0 89) 5 02 24 63.
29. Funtastic ComputerWare, Müllerstr. 44, 8000 München 44, Tel.: (0 89) 2 60 95 93.
30. MicroPhase, Nymphenburgerstr. 178, 8000 München 40.
31. Software-Magazin, Wilhelm-Busch-Str. 34, 8000 München 71.
32. ZS Soft, Microtrading, Nonntal 11, 8240 Berchtesgaden, Tel.: (0 86 52) 6 30 61.
33. T.S. Datensysteme, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg 80, Tel.: (09 11) 28 82 86.
34. Munich Soft, Dorfstr. 13, 8048 Haimhausen, Tel. (08133) 6593.
35. micro-partner, Goethestr. 1, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 18 34 o. 18 35.
36. G.T.I. GmbH, Zimmersmühlenweg 73, 6370 Oberursel, Tel.: (06171) 7 30 48.


Das ASM-Inserentenverzeichnis

ARBIROSOFT	139	KLINGER VERSAND	138
ACTIVISION	23,102/103,156/157	KORONASOFT	51
ARIOLASOFT	53,71,79,113,127,155	MARKT U. TECHNIK	167
ASTRO VERSAND	134	MICROPROSE	54/55,77,105,163
ATARI GmbH	179	MÜKRA DATEN-TECHNIK GMBH	144
BACHLER VERSAND	129	OKAY SOFT	138
BOMICO	7,9,11,35,37,45,83,85,89,92/93,95,97	PEKSOFT	137
CARRÉE	140	PHILIP MORRIS	180
COMPUTERSHOP MÜNCHEN	159	RUSHWARE	2,41,63,81,147,153
CSJ COMPUTERSOFT GmbH	134	SCHLICHTING	143
COMPUTER-MARKT	136	SOFT-DISCOUNTER	133
CP VERLAG GMBH	151,165	SOFTEXPRESS	111
CWM	144	SOFTPOWER	101
DECOS GMBH	101	SOFTWAREHOUSE SCHWARZ	143
DIGITAL MARKETING	31	SPECKNER SOFTWARE	136
DYNATEX	135	THEO KRANZ VERSAND	136
FLASHPOINT	59	TRONIC-VERLAG	73,173,174,175
FUNTASTIC	75	T.S. DATENSYSTEME	16/17
GEWERBLICHE KLEINANZ.	145/146	U.S. GOLD	47,109,124/125
GRAUNITZ HARD- + SOFTWARE	13	VIRGIN GAMES	67,131
INTERNATIONAL SOFTWARE KÖLN	149	WIAL VERSAND SERVICE	25
JOYSOFT	169	WORLD OF WONDERS	136
KAROSOFT	141	ZELLNER SOFTWARE	143

37. MLS Computersysteme und Versand, Sonnenblickallee 9, 3550 Marburg, Tel.: (0 64 21) 2 30 48.
38. Arnor (Deutschland) Ltd, Hans-Henny-Jahn-Weg 21, 2000 Hamburg 76.
39. Jumbo Soft, Horemannstr. 2, 8000 München 19, Tel.: (0 89) 1 23 40 65.
40. TommySoftware, Selchower Str. 32, 1000 Berlin 44, Tel.: (0 30) 6 21 40 63.
41. Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, (0 28 22) 5 21 51.
42. Rainbow Arts Software GmbH, Hansaallee 201, 4000 Düsseldorf 11.
43. CCD, Burgstr. 9, 6228 Eltville
44. Andreas Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (02871) 183088
45. Time Warp Software GmbH, Zoppoter Str. 4, 2850 Bremerhaven, Tel. (0471) 53046(-7).
46. SVS Scholz, Marienburger Str. 20, 5628 Heiligenhaus, Tel.: (02056/3125.
47. Brötzmann/Schäfer GbR, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: (0 45 31) 8 31 64.
48. Magic-Computerspiele, Trierer Straße 110, 8500 Nürnberg 50, (09 11) 4 88 71
49. Powersoft, Schwedenstr. 18c, 1000 Berlin 65, Tel. (030) 4922056(-7).
50. Digital Marketing, Krefelder Str. 16, 5142 Hückelhoven 2, Tel.: 0 24 35 - 20 86
51. Softwareversand Gebauer, Sternwartstraße 69, 4000 Düsseldorf, Tel. (02 11) 30 92 33
52. Cachet/Pegasus, Friedrich-Spee-Str. 11, 8700 Würzburg, Tel. (09 31) 88 48 22
53. Peksoft, Müllerstr. 44, 8000 München 5, Tel. (089) 2609380.
54. Microware, Uferpromenade 15D, 1000 Berlin 22, Tel. (030) 3652823.
55. Computerstudio Schlichting, Katzbachstraße 6 und 8, 1000 Berlin 61, Tel. (030) 7864340.
56. Milebo, Postfach 101709, 4630 Bochum, Tel. (0234) 864184.
57. International Software Köln, Heidenrichstr. 10, 5000 Köln 80, Tel. (0221) 604493.
58. RTS, Roland Toonen-Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel. (02832) 78184
59. Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. (0234) 16685.
60. CWM-Versand Thomas Must, Postfach 1212 - 3387 Vienenburg 1, Tel. (05324) 4204.
61. Flashpoint, Im Giefenacker 4, 5400 Koblenz, Tel. (02606) 331.
62. Computervertrieb Kurt Fischer, Kaufbeurer Str. 28, 8946 Mindelheim, Tel. (08261) 9623.
63. CVB Computer, Inh. Peter Bergler, Postfach 1112, 8948 Mindelheim, Tel. (0 82 61) 46 53.
64. Ikarus Soft, Helmut Altenfeld, Gewerckenstr. 35, 4300 Essen 12, Tel. (02 01) 35 67 43.
65. Thalion Software GmbH, Königstr. 16, 4830 Gütersloh, Tel. (0 52 41) 1 20 49.
66. Dynatex, Natorper Str. 6, 4755 Holzwickede, Tel. (0 23 01) 41 34.
67. Virgin Games GmbH, Eiffestr. 398, 2000 Hamburg 26, Tel. (0 40) 25 15 36 - 0.
68. EC Electronics, Christophstraße 8, 8000 München 22, Tel. (0 89) 29 95 30.
69. MH-Soft-Vertrieb, Lauestr. 6, 4600 Dortmund 18, Tel.: (02 31) 67 56.43.
70. Peksoft OHG, Mittelstraße 44, 8000 München 5, Tel. (0 89) 2 60 93 80.
71. MicroProse, Wiesbadener Straße 89, 6503 Mainz-Kastel, Tel. (0 61 34) 2 45 16.

Wir danken den hier aufgeführten Häusern für ihre freundliche Unterstützung!


ATARI® ST
ATARI ST Computer. Voll stark...
...da kringelt sich die Locke in der Glocke.
Superschnell – superstark.
68 000 CPU/8 MHz. Arbeitsspeicher 1 MB RAM. MIDI-Interface für Synthesizer. Superfarben. Beim STE: Palette bis 4096 Farben. Dazu 8-Bit-Stereosound. Anschluß für externes GENLOCK sowie 2 Controllerports für Steuergeräte. Zusammen mit Joystick-Port volle Kanne Fun für bis zu 6 Mitspieler.
ATARI ST/STE Computer.
Maßgeschneidert für Leute, die echt Spaß mit einem Superschlitten von Computer haben wollen.
ATARI®
...wir machen Spitzentechnologie erlebnisstark.


Come to
Marlboro.
FILTER CIGARETTES
Marlboro
FILTER CIGARETTES
Marlboro
100's